

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1995年7月28日
4
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙周刊
每本港幣35元
推廣特惠價
港幣28元
全港最強街機特集
THE KING OF FIGHTERS '95
各大遊戲廠商WWW遊記
獨家HARD MODE攻略
PS《ACE COMBAT》實戰攻略
PS《機動戰士高達》迎戰自護號
超任《超級夢幻模擬戰》神魔共滅戰
超任《RUIN ARM》地圖全集
仲有！
《新忍傳》、《ARC THE LAD》、
《RIGLORD SAGA》、《BLUE SEED》
《鐵拳》秘技總集篇
率先送出
VR FIGHTER 金碟
CG集



ET_MAX[奧斯丁] 制作

強力特集

新Game速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事

預咗你睇（編者話）

《遊戲誌》第二期到第三期嘅問卷調查收到三千幾封來信，成績表算唔錯，而家正由專人統計中（真係專人嚟喋！連我都唔識佢），相信下期就可以公布統計及抽獎結果。

經初步點算之後，我哋發現一啲怪現象——認為攻略法內容應該詳細嘅讀者，同認為唔應該俾攻略佔太多篇幅嘅讀者人數差唔多，反映大家對攻略法嘅內容意見不一——咁就死嘞，我哋信邊個至啱呀？

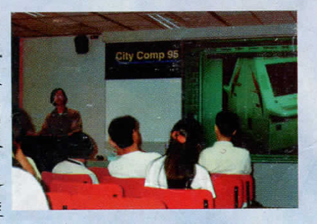
唔係米奇誇口，我哋嘅攻略法睇怕搵勻全行都搵唔到咁詳細有用，因為我哋有個最起碼原則——唔做EASY MODE嘅攻略，唔會叫人用盾嚟擋米加粒子砲，亦都唔會用EASY MODE嚟估HARD MODE有幾多架戰機。而小説式嘅RPG攻略，我都諗唔到有邊個比J.J.喺《超任一族》時代做得仲要早。但係偏偏就有人鍾意玩RPG不求甚解，只求爆機，所以我哋今期開始一樣有一、兩個咁嘅攻略，以滿足不同讀者嘅需要。

不過，如果調查結果發現大家都唔鍾意咁多咁詳盡嘅攻略的話，我哋當然會順從民意。你係「攻略一族」嘅擁躉的話，就要立即行動，來信表態喇！

另外，今期我哋有一篇頗具爭議性嘅文章——《聖劍傳説3》海賊試版。好多有牌GAME書都會避開哩個話題，但係我哋覺得，你唔講唔係代表件事冇發生過，所以我哋斗膽在知會過SQUARE之後推出哩篇文章，旨在報道不在推廣，同時探討一下點解好似SQUARE哩類保密工夫咁足嘅公司，竟然會有在出GAME之前俾人抄咗試版嘅情況出現。如果你對哩篇文章有乜嘢意見感想的話，不妨來信新設嘅讀者區域「懊惱GAME你教」中，暢所欲言一番。

米奇

世界末日？
J.J.去城大講GAME！



真係唔知邊個諗出嚟嘅毒計，城市大學竟然走嚟《遊戲誌》搵J.J.開個電視遊戲講座。以前俾人話毒害青少年心智嘅嘢，今日終於得到知識分子認同，唉，真係老懷安慰。嗰日J.J.拖住通咗幾晚頂嘅疲乏身軀，同一大班中四至中七嘅年輕人講解一下電視遊戲發展史、製作電視遊戲的過程同埋電視遊戲製作上嘅術語。反應點樣？乜你7月20日冇去城市大學參加「城大電腦先鋒95」咩？自己睇相啦。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON◆FREELANCE WRITER／基斯、XICO YUEN、FUKUDA、CHROME、次世代、阿姆羅 • 尼爾、ICEMAN、威記◆DESIGNER／ANTHONY LEUNG、CHAN TZE MING◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG◆IN-HOUSE TRANSLATOR／TONG SUI KIN◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PARAMOUNT PRINTING CO., LTD.◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCE LTD.(COMICSBOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2527-1765◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCE LTD. TEL:(852)2527-1765

GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, 206 PRINCE EDWARD ROAD WEST, MONGKOK, KOWLOON, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2393-9090 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引
（本索引以筆畫排序）

尋人

冇留聯絡方法點出你份稿呀？

阿NGAN HO TUNG大佬，你唔留電話地址，又冇事先聯絡就供份攻略嚟，叫我哋點做好呀？唪，快啲同我哋聯絡，商討一下你份稿嘅撫養權問題啦！

大公布
送《少年街霸》海報有獎遊戲

得獎名單

《少年街霸》海報：五名

HUI CHI OI　LAU SIU CHING　AU CHING KWAN
黃嘉斌　朱志文

《異度裝甲》海報：十名

吳嘉豪　劉頌華　梁燊然　鄭俊傑　鄒恒輝　伍世棠　楊國璋
LAM LEUNG KIT　LAM KA WAI　ERIC LO

本刊將個別通知得獎者領獎辦法

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、滏水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

● 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
● 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
● 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。





95年最強格鬥遊戲登場！

THE KING OF THE FIGHTERS'95

機種：街機（NEO · GEO）
製造商：SNK
遊戲性質：對戰格鬥
預定發售日：9月1日（匣帶版）
容量：250M

所有格鬥遊戲迷最期待的超級作品襲港！

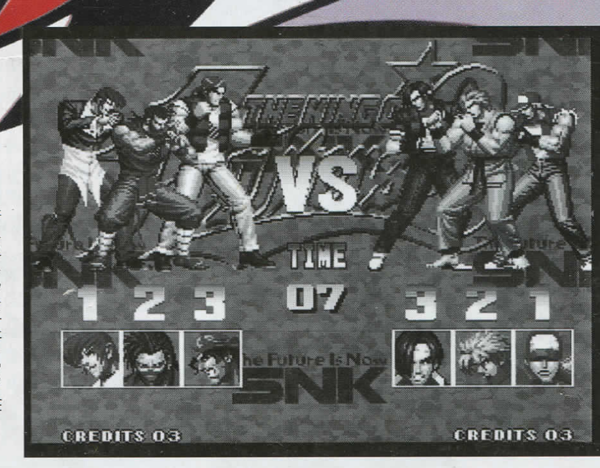
<餓狼傳説>、<龍虎之拳>、<怒>、<PSYCHO SOLDIER>，將這四個SNK經典作品的人物組合起來而成的無敵格鬥作品<THE KING OF THE FIGHTERS'94>，去年推出時所引起的熱潮，相信大家仍不會忘記，即使是在家庭版NEO · GEO CD中，這遊戲的銷量也是數一數二的。從上次大會中經過了一年，這班最強的戰士，現在又要再次走在一起，比試出誰是最強中的最強了。SNK的最新作<THE KING OF THE FIGHTERS'95>，已經以皇者姿態在全港各遊戲機中心出現！





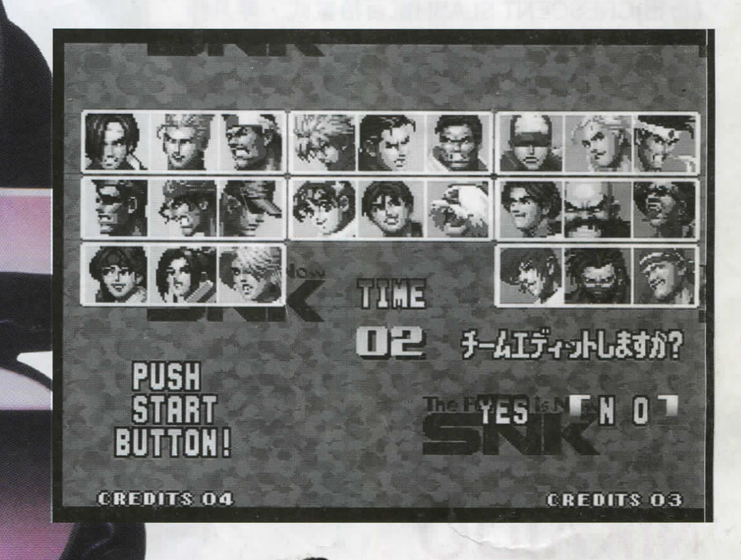


今集在遊戲的系統方面，最大的變更之處是增加了編隊（TEAM EDIT）的功能，故名思意，即是説大家除了可以用遊戲中預設的隊伍來進行外，亦可按自己的喜好，從各隊伍中精選出自己最擅長的人物來組成一隊，而電腦也會不規則地隊成隊伍來應戰。在這種新系統之下，隊伍的組合變化達2000種以上，加上隊伍制度的特色，令這遊戲變成了一個在戰略戰術上有無窮變化的作品。



燃起復仇之炎，復仇三人組登場！

在人物方面，今集除了各隊伍不再以國家隊的形式登場外（如日本隊、英國隊），亦減去了上集中的美國隊，換上了一隊新隊伍，這一隊的隊員分別是＜餓狼傳説＞的比利、＜龍虎之拳2＞的如月影二，以及新增的人物八神庵，這三人雖然是組成一隊，但其實並非是為取得優勝而戰，而是各自有著不同的目的：比利要消滅波格兄弟、如月影二要消滅極限流，八神庵要找草薙京報仇……可説是一支復仇隊伍。今期我們會先來簡單的介紹一下八隊中的24人物，並附上每位人物的必殺技指令表，但我們的介紹當然不會就此結束的，今期我們還特別製作了＜THE KING OF THE FIGHTERS'95＞設定資料集VOL.1，為大家公開一些這遊戲的珍貴設定資料，想知道再進一步的介紹？在此可以向大家保證，本刊下期一定會有更詳盡報道的，想看的話便不要錯過了！







主角隊

草薙京
KYO KUSANAGI



完成了修業回到日本的草薙京在碼頭遇上前來迎接他的紅丸及五郎，但亦同時遇上RUGAL秘書所帶來的「KING OF FIGHTERS' 95」招待信。為了一試修練的成果，草薙京決意挑戰K·O·F 95。

DARK THRUST百八式·驅闇炎
↓↘→+A或C

FIRE BALL百式·焚鬼炎
→↓↘+A或C

SPINNING KICK百壹式·朧車
←↓↙+B或D

(新招)CRESCENT SLASH貳百拾貳式·琴月陽
→↘↓↙←+B或D

(新招)NEW WAVE SMASH七拾五式改
↓↘→+B或D

★SERPENT WAVE 百八式·大蛇薙
↓↙←↙↓↘→+C

大門五郎
GORO DAIMON

大門五郎也是為了迎接草薙京而來到碼頭，並和其他兩人一起收到「KING OF FIGHTERS' 95」的招待信。三人再次組成隊伍，以這體格鍛練出來的力量挑戰第二次的戰鬥。

MINELAYER地雷震
→↓↘+A或C

SUPER UKEMI超守勢
↓↙←+B或D

SUPER OHSOTOGARI超大外割
接近對手時→↙↓↘+D

(新招)CLOUD TOSSER
←↙↓↘→+A

(新招)STUMP THROW
←↙↓↘→+C

★HEAVEN TO HELL DROP地獄極樂投
→↘↓↙←→↘↓↙←+C



二階堂紅丸
BENIMARU NIKAIDO

本來是為了迎接回到日本的草薙京而來到碼頭，卻從RUGAL的秘書手上收到了「KING OF FIGHTERS' 95」的招待信。紅丸參賽的目的，當然是要在今次大會中取得優勝，令自己成為世界性的名人。

LIGHTNING FIST雷刃拳
→↓↘+A或C

SHINKU KATATEGOMA真空片手駒
→↘↓↙←+B或D

IAIDO KICK居合蹴
↓↘→+B或D

(新招)TRIPLE RESIST KICK反動三段蹴
接近對手後↓↑+B或D

(新招)SUPER LIGHTNING KICK超閃電腳
↓↑+B或D

★HEAVEN BLAST FLASH雷光拳
↓↘→↓↘+C

宿敵隊

八神庵 IORI YAGAMI

八神家是曾與草薙家一起打倒八岐大蛇的傳說一族。但後來卻因理想不同而與草薙家分裂。草薙家成了陽，八神家成了陰，在歷史上曾發生過多次激裂的爭鬥。八神庵參加「KING OF FIGHTERS'95」的目的，是為了對草薙家進行報復……

DARK THRUST百八式・驅闇炎
↓↘→+A或C

FIRE BALL百式・焚鬼炎
→↓↘+A或C

DEADLY FLOWER百貳拾七式・葵花
↓↙←+A或C×3

DARK CRESCENT SLICE貳百拾貳式・琴月陰
→↘↓↙←+B或D

★MAIDEN MASHER禁千貳百拾壹式・八稚女
↓↙←↙↓↘→+C

如月影二 EIJI KISARAGI

某夜，被叫到南鎮的影二，因為比利的游説而參加了「KING OF FIGHTERS'95」。但是，他的真正目的，始終也是想把極限流抹殺，站在格鬥界的頂點。

SPIRIT BLAST氣孔砲↓↘→+A或C
SHADOW SLICER流影陣←↙↓↘→+A或C
STALLION KICK天馬腳↓↙←↖+B或D
MIST SLASH霞斬↓↙←+A或C
骨破斬→↘↓↙←+B或D
斬鐵波↓↘→↘↓↙←+A或C
(新招)SHADOW ATTACK影幕↓↘→+B或D
★MANTIS PUNCH斬鐵蝗螂拳←↙↓↘→↘↓+B

比利 BILLY CANE

某天，比利被傑斯召見，受命參加「KING OF FIGHTERS'95」，抹殺波格兄弟。傑斯更指比利，要他和「如月影二」、「八神庵」組成隊伍。

CLUB TWIST旋風棍
連按A或C

SPARROW DROP雀落棍
↓↙←↖+A或C

CLUB BLOW三節棍中段打
←↙↓↘→+A或C

SUPER POWER CLUB旋風飛翔棍
↙↓↘→+B或D

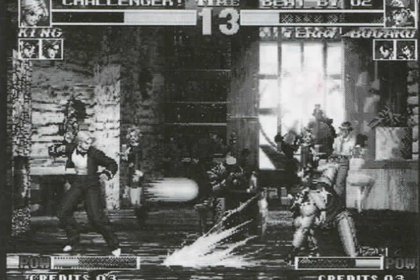
★FLAMING HURRICANE超火炎旋風棍
↓↘→↘↓↙←+同時按AC



安迪 · 波格
ANDY BOGARD

與哥哥泰利修練中的他亦同樣收到了招待信。感覺到「KING OF FIGHTERS' 95」背後的邪惡感的他，決定了要參賽。不過，今次他始終亦是很在意在別一隊中出場的不知火舞。

SHO RYU DAN
昇龍彈
→↓↘+A或C
ZAN EI KEN
斬影拳
↙儲氣後→+A或C
HISHO KEN
飛翔拳
↓↙←+A或C
SONIC SPLIT
空破彈
↙↗+B或D
(新招)DAM BREAKER PUNCH
擊壁背水掌
↓↙←+B或D×3
★SUPER SONIC SWIRL
超裂破彈
↓儲氣後↘→+B或D



東丈
JOE HIGASHI

自己追上了波格兄弟修練之地的東丈，亦和兩人的心境相同而決心挑戰。不過，似乎他參賽的最大理由是想和厲害傢伙戰鬥。和波格兄弟一起，3人要再次來大鬧一場了！

HURRICANE UPPER旋風勾拳
←↙↓↘→+A或C
SLASH KICK破裂腳
↙↗+B或D
TIGER KICK猛虎踢
↓↘→↗+B或D
TNT PUNCH爆烈拳
連按A或C
爆烈拳FINISH
在爆烈拳途中↓↘→+A或C
(新招)GOLDEN HEEL HURTER
黃金之腳跟
↓↙←+B或D
★SCREW UPPER螺旋勾拳
→←↙↓↘+同時按BC

泰利 · 波格
TERRY BOGARD

正當泰利和安迪在地中海的小島修行時，收到了「KING OF FIGHTERS' 95」的招待信。主辦人會是誰呢？不過這已經無關重要了，總之就參賽吧！

BURNING KNUCKLES
↓↙←+A或C
POWER WAVE
↓↘→+A或C
RISING TACKLE
↓儲氣後↑+A或C
CRACK SHOT
↓↙←↖+B或D
(新招)POWER DUNK
→↓↘+B或D
★POWER GEYSER
↓↘→↙→+同時按BC

龍虎之拳隊

羅拔·嘉西亞
ROBERT GARCIA

羅拔突然衝到在道場修業中的獠那處。當然這是因為他和獠同樣地收到了「KING OF FIGHTERS'95」的招待信所致。於是他和獠及琢磨三人一起到大會中挑戰。

DRAGON BLAST PUNCH龍擊拳
↓↘→+A或C
LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK飛燕疾風腳
↙儲氣後→+B或D
RYUGA龍牙
→↓↘+A或C
HAOH SHO KOH KEN霸王翔吼拳
→←↙↓↘→+A或C
幻影腳
→↘↓↙←+B或D
飛燕龍神腳
跳躍中↓↙←+B或D
(新招)KYOKU GEN KICK DANCE極限流連舞腳
接近對手時←↙↓↘→+D
★RYUKO RANBU龍虎亂舞
↓↘→↘↓↙←+C

琢磨·坂崎
TAKUMA SAKAZAKI

今次亦和上次大會一樣決定與獠、羅拔三人一起戰鬥的琢磨，在這個大會的背後，感覺到照計應已死去的RUGAL的影子。而這一次亦可能會是他作為格鬥家的人生最後的戰鬥……

TIGER FLAME PUNCH虎煌拳
↓↘→+A或C
LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK飛燕疾風腳
↙儲氣後→+B或D
SHORAN KYAKU翔亂腳指令投
接近對手時→↘↓↙←+B
SHORAN KYAKU ATTACK翔亂腳指令投
→↘↓↙←+D
ZAN RETSU KEN暫烈拳
→↘↓↙←+A或C
霸王至高拳
→←↙↓↘→+A或C
★RYUKO RANBU龍虎亂舞
↓↘→→→+同時按AC

獠·坂崎
RYO SAKAZAKI

在南鎮的極限流空手道道場修業中的地方，收到了「KING OF FIGHTERS'95」的招待信。當然他是打算瞞著百合的…。但在這時，百合亦已經收到招待信了。

TIGER FLAME PUNCH虎煌拳
↓↘→+A或C
LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK飛燕疾風腳
↙儲氣後→+B或D
KOHO虎砲
→↓↘+A或C
HAOH SHO KOH KEN霸王翔吼拳
→←↙↓↘→+A或C
ZAN RETSU KEN暫烈拳
→↘↓↙←+A或C
空中虎煌拳
跳躍中↓↘→+A或C
(新招)KYOKU GEN KICK DANCE極限流連舞拳
接近對手後←↙↓↘→+C
★RYUKO RANBU龍虎亂舞
↓↘→↘↓↙←+C



女性格鬥家隊

不知火舞
MAI SHIRANUI

收到大會的招待信後，為了和安迪見面，親自到他修練的地中海小島找他，但安迪果然和上次一樣，與泰利、東丈組成了隊伍。憤怒的舞為了再次組成最強女性格鬥家隊，走到了京的酒吧。

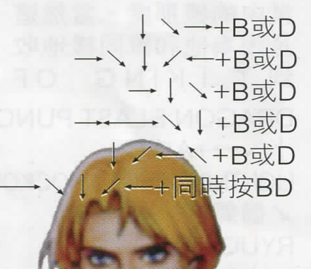
KACHO SEN花蝶扇 ↓↘→+A或C
RYU EN BU龍炎舞 ↓↙←+A或C
DEADLY NINJA BEES必殺忍蜂 ←↙↓↘→+B或D
FLYING SQUIRREL DANCE飛鼠之舞 跳躍中↓↙←+A或C
FLYING SQUIRREL DANCE飛鼠之舞 ↓儲氣後↑+按著A或C
(新招)FLYING DRAGON BLAST飛翔龍炎陣 →↓↘+B或D
★SUPER DEADLY NINJA BEES超必殺忍蜂 →↙→+同時按BC



京 KING

當然京的那邊亦收到招待信了。雖然她曾一度離開了格鬥技的世界，但卻因在上次大會中組隊的百合、舞的游說而回復了鬥志。今次也是3人一起組成了隊伍向大會挑戰。

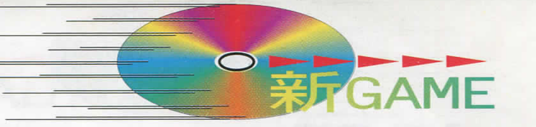
VENOM STRIKE ↓↘→+B或D
TORNADO KICK →↘↓↙←+B或D
TRAP SHOT →↓↘+B或D
DOUBLE STRIKE →←→↘↓+B或D
(新招)SURPRISE ROSE ↓↙←↖+B或D
★ILLUSION DANCE ←→↘↓↙←+同時按BD



百合·坂崎
YURI SAKAZAKI

百合那邊亦收到了招待信。但眼見即使和哥哥獠或父親琢磨商量亦只會受到反對，於是她騙二人說去旅行，為了再次與京及舞組隊出場而去了京在英國的酒吧。

KO OH KEN虎煌拳
↓↘→+A或C
SAIHA碎破
↓↙←+A或C
RAI KOH KEN雷煌拳
↓↘→+B或D
HUNDRED BLOWS百烈掌指令投
接近對手時→↘↓↙←+A
HUNDRED BLOWS百烈掌移動投
→↘↓↙←+C
HAOH SHO KOH KEN霸王翔吼拳
→←↙↓↘→+A或C
(新招)YURI SUPER UPPER百合超勾拳
→↓↘+A或C
★FLYING PHOENIX KICK飛燕鳳凰腳
→←→↘↓↙←+同時按BC



超能力戰士隊

椎拳崇 SHII KENSU

與雅典娜一起跟隨鎮元齋修練的超能力戰士。與雅典娜之間是一對好對手。他也是為了一試有所成長了的自己而決定參賽的。對於看成是自己女友的雅典娜，兩人之間的關係到底會怎樣呢……

SUPER BULLET ATTACK超球彈	↓↙←+A或C
DRAGON UPPERCUT龍顎碎	←↓↙+B或D
DRAGON'S FANG龍連牙	←↙↓↘→+A或C
(新招)DRAGON TALON TEAR龍爪擊	跳躍中↓↙←+A或C
★DRAGON GOD DRUBBING神龍天舞腳	↓↘→←→+D

麻宮雅典娜 ATHENA ASAMIYA

SNK女性人物的元祖，女子高中生的超能力戰士。在鎮元齋的修練場中和拳崇一起修業的雅典娜，感到了邪惡之氣。「KING OF FIGHTERS'95」的招待信送到了。為了一試修練的成果，她決定參加這次大會。

PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+A或C
PSYCHO REFLECTOR	←↙↓↘→+B或D
PHOENIX ARROW 跳躍中	↓↙←+A或C
(新招)PSYCHO SWORD	→↓↘+A或C
★SHINING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←↖+同時按BC
★CRYSTAL SHOOT	當SHINING CRYSTAL BIT擊中時↓↙←+A或C

鎮元齋 CHIN GENZAI

是雅典娜與拳崇的師父，一位醉拳的高手。收到「KING OF FIGHTERS'95」的招待信，相信RUGAL仍未死掉。看見決意參賽的2人雖然感到可靠但同時亦有點擔心。

GROUND ATTACK
瓢簞擊
↓↙←+A或C

ROLLING PUNCH
回轉的空突拳
←↙↓↘→+B或D

(新招)BURNING SAKE BELCH
柳燐蓬萊
→↓↘+A或C

★THUNDER BLAST
轟爛炎炮
↓↘→↓↘+C

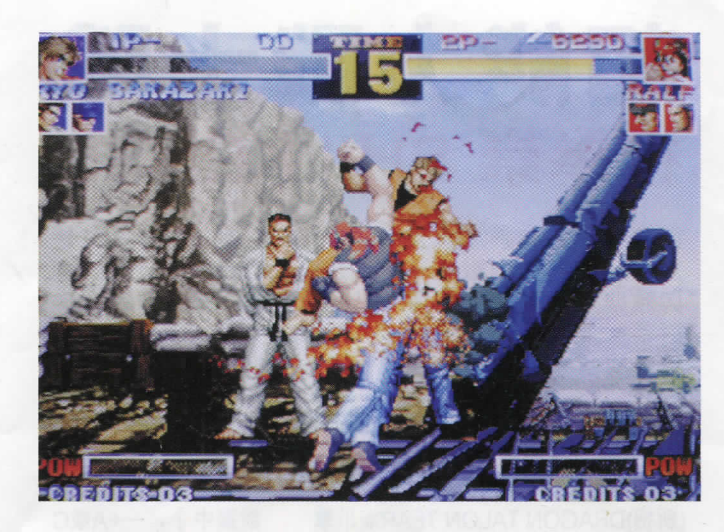


怒隊

拉魯夫 RALPH

與古拉古一起經歷過多個戰場，現在是在哈迪倫之下指導國際警察，可說是哈迪倫的左右手。為了再次提高部隊的名譽，決定向「KING OF FIGHTERS '95」的強者們挑戰。

VULCAN PUNCH	連按A或C
GATLING ATTACK	←儲氣後→+A或C
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	接近對手時←↙↓↘→+D
(新招)BLITZKRIEG PUNCH急降下爆彈拳	↓儲氣後↑+A或C
★SUPER VULCAN PUNCH	↙儲氣後←→+C



哈迪倫 JEIDERN

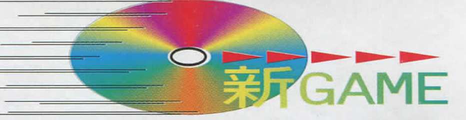
正在訓練部下中的哈迪倫，收到了「KING OF FIGHTERS '95」的招待信。他很清楚的感覺到在這次大會背後是有著RUGAL的存在的。為報9年前妻子被殺之恨，他決定出場。

MOON SLASHER	↓儲氣後↑+A或C
CROSS CUTTER	←儲氣後→+A或C
NECK ROLLER	↓儲氣後↑+B或D
STORM BRINGER	接近對手時→↘↓↙←+C
★FINAL BRINGER	←儲氣後↓↑+同時按BC

古拉古 CLARK

古拉古也是和拉魯夫一起是哈迪倫的好部下。今次他取得不是來自國際刑警而是哈迪倫直接送來的「KING OF FIGHTERS '95」招待信，決定3人一起參賽。

VULCAN PUNCH
連按A或C
GATLING ATTACK
←儲氣後→+A或C
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER
接近對手時←↙↓↘→+D
(新招)SUPER ARABIAN BURGLARY BACK BREAKER
←↙↓↘→+C
★ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER
接近對手時→↘↓↙←→↘↓↙←+C



金隊

陳國漢
CHAN KOEHAN

和蔡一樣怕了修練的陳，在收到「KING OF FIGHTERS’95」的招待信後，想出了趁這機會從金手上逃掉的好計劃。到底陳和蔡能否從金的手上逃掉呢……

SPINNING IRON BALL鐵球大回轉	連按A或C
BREAKING IRON BALL鐵球粉碎擊	←儲氣後→+A或C
(新招)FLYING BALL BREAKER鐵球飛燕斬	↓儲氣後↑+B或D
★WILD BALL ATTACK鐵球大暴走	↓↘→↘↓↙←+C

金家藩
KIM KAP HWAN

為了令陳與蔡改過自身，他每天都和2人一起過著嚴格的修行日子。這時他再次收到了「KING OF FIGHTERS’95」的招待信。金是沒有理由不出場的。而他亦決定了要作更嚴格的修練。

CRESCENT MOON SLASH半月斬	↓↙←+B或D
FLYING SLICE飛燕斬	↓儲氣後↑+B或D
FLYING KICK飛翔腳	跳躍中↓↘→+B或D
(新招)COMET CRUNCHER流星腳	←儲氣後→+B或D
★PHOENIX FLATTENER鳳凰腳	↓↙←↙→+同時按BD

蔡寶奇
CHOI BOUNGE

由於金過於嚴格的修業而開始煩厭的蔡，每天也和陳一起在想從金手上逃走的方法。就在這時，送來了「KING OF FIGHTERS’95」的招待信。期待著陳的好提議，為了從金手上逃走而再次作戰。

HISHO KURETSUZAN
飛翔空裂斬
↓儲氣後↑+按著B或D

HURRICANE CUTTER
龍卷疾風斬
↓儲氣後↑+A或C

KAITEN HIENZAN
回轉飛猿斬
←儲氣後→+A或C

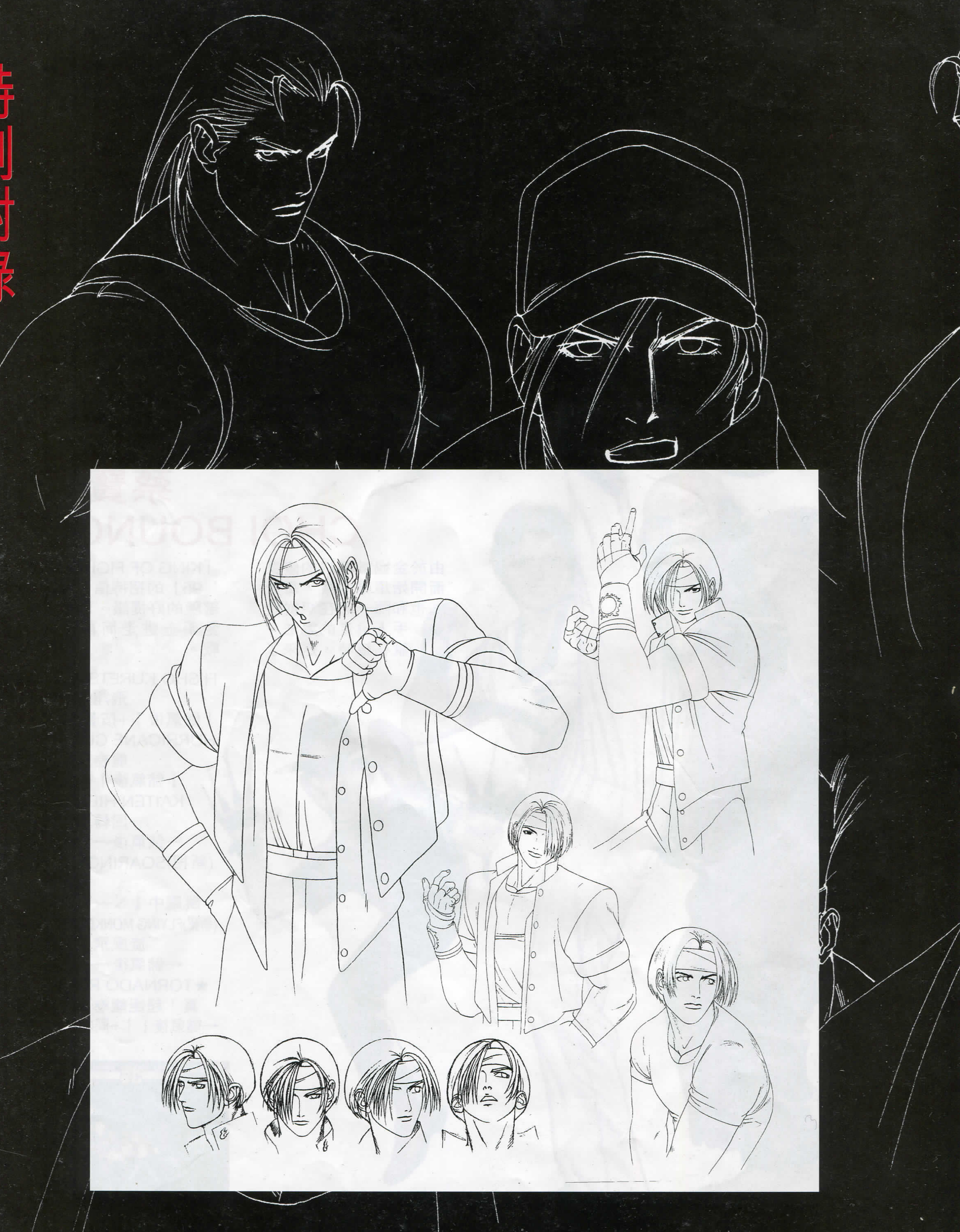
(新招)SOARING KICK
飛翔腳
跳躍中↓↘→+B或D

(新招)FLYING MONKEY SLICE
旋風飛猿刺突
←儲氣後→+B或D

★TORNADO RIPPER
真！超絕龍卷真空斬
←儲氣後↓↑+同時按BC



特別附錄



設定資料集VOL.1

THE KING OF FIGHTERS '95



全港只得四隻！

珍品中的珍品送給各位FANS！

VIRTUA FIGHTER 金碟CG集

機種：SATURN	價格：非賣品
製造商：SEGA	容量：CD-ROM
預定發售日：無	其他：本刊有得送

一隻多功能的高質數圖片數集

一向以來，圖片集都只是單看圖片，但這隻圖片集則有較多的功能。它總共有三個觀賞模式，分別是Automatic，Random及Manual，Automatic是自動地由頭至尾播一次；Random則是隨意地抽播，直至完畢。而Manual更可以隨你喜好去看任何一幅圖片，還可以自由地放大，縮小和上下左右的移動。而在Automatic和Random的模式中，更可選擇快、中、慢3種速度去觀賞，而每種速度都有不同的音樂去襯托畫面。在Manual模式中，每幅圖片也有不同的背景音效去營造氣氛，例如Jacky在酒吧那幅便有一段如置身於酒吧的音樂，實在是一隻多姿多采的圖片集。

這輯圖片集是由《VIRTUA FIGHTER》系列的原班人馬「AM2研」負責製作，所以圖片的質素是無可置疑的高，試問有誰會比「AM2研」更認識這Game的人物呢？

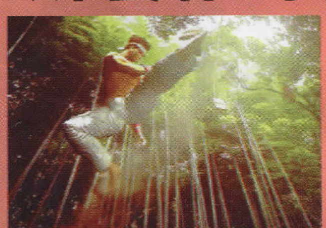


Look！這些就是「AM2研」所製作的精美圖片！

AKIRA 1



AKIRA 2





PAI 1



PAI 2



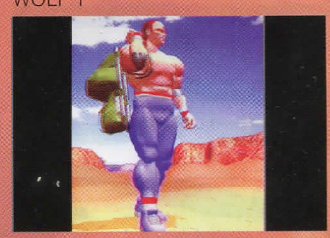
LAU 1



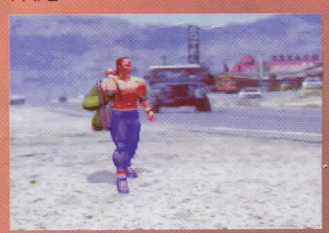
LAU 2



WOLF 1



WOLF 2



JEFFERY 1



JEFFERY 2



KAGE 1



KAGE 2





SALAH 1

SALAH 2





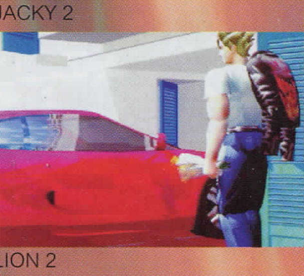
SHUN 1

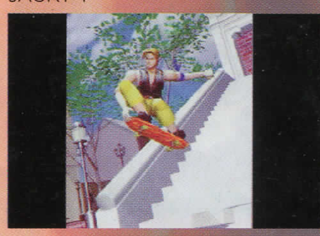
SHUN 2



JACKY 1

JACKY 2





LION 1

LION 2









DURAL 1



DUARL 2

益街坊大贈送！

各位是否對這圖片集很有興趣呢？你有錢？對不起，這是非賣品，是SEGA要慶祝SATURN賣出一百萬台的禮物，在日本也要經過抽獎才有得送，香港更是只得四隻。本刊經過千里迢迢，千辛萬苦，千言萬語，千王……哎唷！（老編：收聲！），才找到一隻，為了答謝大家的支持，各位只需回答簡單的問題便有機會獲得這隻珍品，當然是以的抽獎作決定。快啲寄信啦！

問題：這幅小圖是出自上述哪一幅照片？

截止日期：8月11日



我係遊戲誌忠實FANS，我要参加抽獎得金碟！

姓名：

年齡：

電話：

地址：

身份證號碼：

答案：

鳴謝：WKK INTERNATIONAL TRADING LTD.



聖劍也敵不過海賊力量？！

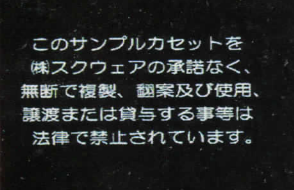
聖劍傳說3
海賊試版

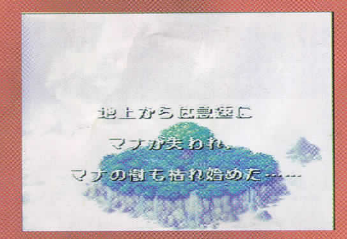
機種：超級任天堂	遊戲性質：A・RPG
製造商：SQUARE	容量：32M
預定發售日：——	

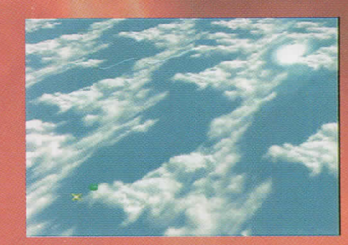
又一次出現在香港的翻版試版作品

在SQUARE公司推出上一個作品《CHRONO TRICKER》時，相信大家也會記得當時市面上是出現了一個遊戲博士版本的試版的，當時正值本刊籌備期間，本刊編輯亦曾親自前往SQUARE公司詢問有關情形，想不到今次又輪到出現《聖劍傳說3》的試版，本刊為正視翻版現象，已於第一時間發信給SQUARE公司追查是否有甚麼內情，今次就先讓我們來看看事件主角的《聖劍傳說3海賊試版》到底是個怎樣的作品。

這遊戲共分為三個試玩FILES及六名主角的序章，遊戲中的大部分系統均可從裏面試到，而每個試玩完成後，均會出現SQUARE公司的字樣，以表示這作品只屬試玩作品。









三個試玩部分

試航、試飛

LV.1的試玩FILES中，你可以分別嘗試到兩種在圖版上移動的方法。若和上集比較，最大的分別是增加了兩幅大地圖。





首領戰試玩

LV.4的試玩FILES中，你可以嘗試到遊戲中的戰鬥部分，由於人物在這時的等級仍相當低，還未能使用魔法，但卻可以和首腦戰鬥。





魔法大試用

LV.40的試玩FILES中，你可一試到各種魔法的效果，亦可一試到遊戲後期寶箱裝上了陷阱的情況，但在這個FILES中，是不能玩至首腦戰的。



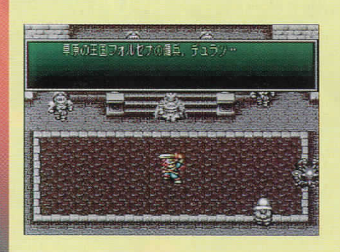




六名主角的序章故事

傭兵迪倫

在廣場上，迪倫剛剛成為了比武大會的冠軍並得到英雄王的加許，跟著鏡頭一轉，迪倫與另一位士兵正在城牆上看更，迪倫卻在這時睡覺，並想起了小時候父親洛奇前往滅龍而被殺的事。當迪倫醒來後，卻發現城堡受人襲擊，迪倫更慘敗於「紅蓮之魔術師」手上。

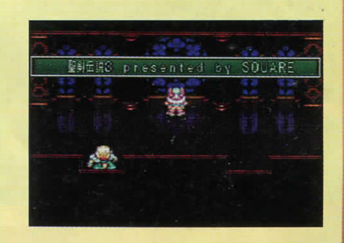




獸人基活爾

獸人一直以來均在等待著對人類進行報服的日子，而基活爾正是野獸王國獸人王的兒子，他與小狼卡魯自幼便已經是好朋友，但當兩人（？）在森林中走著時，卡魯卻突然襲擊基活爾，本來不敵的基活爾，在失去戰鬥能力時突然變成了獸人，在無意識下殺了卡魯，回復知覺後的基活爾非常後悔，並將卡魯好好安葬。





盜賊鷹眼

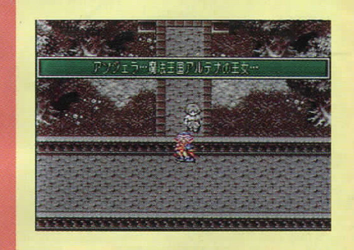
砂漠中，拉巴魯盜賊團成員之一的鷹眼，最近對於盜賊團首領的狀況有點擔心，看見他打算要去侵略其他國家，鷹眼去了找首領的兒子飛鷹商量，二人更去了暗中調查，更發現了伊比拉的奸計，但飛鷹中了她的術法，與鷹眼打了起來，雖然鷹眼打敗了飛鷹，但不知情的首領卻馬上派人將他捉住了……





魔法王國之公主阿修蘭

位於極東之地的魔法王國歐迪娜，由於有理之女王的魔力而保持著適宜居住的溫度，而她的女兒阿修蘭，在沒有父親的教導下長大，為人相當任性，而且到現時仍未可以使用魔法，但理之女王近來重用紅蓮之魔術師後開始性格大變，還打算以阿修蘭的性命來把MANA石的力量發放出來。





妖精莎羅

莎羅自幼便失去了雙親，但並未令她變得意志消沉，這天剛好聽到在城的附近出現了神秘的光球，更燃起了她冒險的興趣。她馬上走了去找朋友商量，然後回到自己的房間睡至晚上，跟著走到二樓的平台，她的朋友便會找來一個跳躍台，倒是那效力實在太大，莎羅被彈至附近的森林，並遇上了阿修蘭……





女戰士妮斯

風之王國羅蘭的公主妮斯，同時也是女戰士軍的領袖，由於自幼失去了母親，她更要身兼母親之職來照顧弟弟，這天，她的弟弟艾利安遇上了一名自稱流浪魔術師的人，把艾利安騙到羅蘭國的地下室，要他將控制風力的媒體交出，雖然妮斯及時趕到救了弟弟，但控制風的媒體卻被人奪走了……







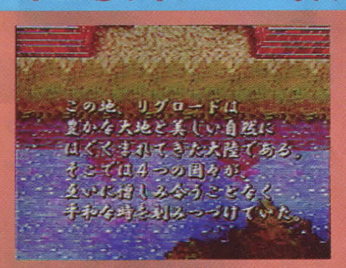
完全攻略前的系統介紹！

RIGLORD SAGA

機種：SATURN	價格：5800日元
製造商：SEGA	遊戲性質：RPG
預定發售日：發售中	容量：CD-ROM

以遊戲的第一戰來介紹遊戲系統

在第一戰開始之前，首先會進行一幕序章故事，在這個「RUINS OF OLD BATTLE」的圖版中，大家可以先來熟習一下遊戲的進行過程。

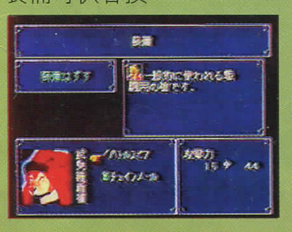






裝備

可改變人物的武器或防具，但在這時仍未有任何裝備可供替換。



個人情報

顯示出該人物的能力數值、特性及擁有的技能。



相談

與同伴們談話，看看他們有沒有甚麼好意見提供。



全體地圖

在畫面上顯示出該版面的地圖，作為攻略該版時的一種參考。



突如其來的猛烈攻擊！真正的戰鬥要開始了！

當進入第三回合時，敵方的首領會施展魔法，以一片火海襲擊數位主角。當主角們回復知覺時，發現自己正身處於森林之內，而敵方的忍者戰士不知為何亦在眼前，為了突破森林，這忍者會先加入成為同伴，一起對付敵人。



■由這一版開始會正式有戰鬥的部分出現。

■在攻擊敵人時，首先要留意武器的射程。





■相比起刀斬的一格距離，有兩格射程的手裏劍就好用得多。

■若是以弓箭來攻擊的話，射程更可達4格之多。



常用的動作可以學會新的招式！

在不斷的攻擊或防禦過程中，人物會在不知不覺間學會了一些新招式（技），經常進攻的人會學會攻擊技，經常用魔法的人會學會新的魔法，經常防禦的人則會學到其他防禦方法。不過，即使學會了新技，亦需要先在「技選擇」一項中將剛學會的招式選出來，才可以用在戰鬥之中。

■行動結束後，畫面上會突然顯示出你領會了新的招式。

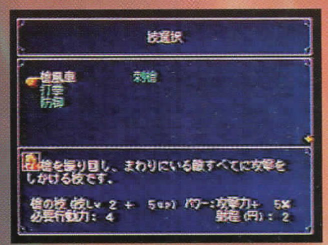
■跟著會先來示範一次，然後再告訴你這一招的名字。





■跟著便要在下次行動時先選「技選擇」的一項。

■選擇了剛學會的新招後，便可運用在實戰之中了。



前無去路，後有追兵？

當眾人忙於對付圖版上的敵人時，地圖的左下方仍不斷有新的敵人出現，但當你走至地圖上方時，卻又會遇上敵人佈在這裏的伏兵。當主角們以全力打倒了這些伏兵後，來到圖版的右上方時，卻遇上了忍者戰士的師父，由於雙方實力相差太遠，主角們不一會便已經全部被對方所打敗了。



■在圖版的左下方，會不斷地有敵人的增援出現。

■除此之外，圖版的上方其實亦隱藏著三名敵人的伏兵。





■打倒這些伏兵後繼續前行，眾人便會來到森林出口的附近。



■被對方打敗後，主角們都被帶往牢獄中。



■但卻在這時遇上了敵人的首領。

■對方一擊的殺傷力可達現時主角們體力值上限的10倍。





■即使是在HP或能力值方面，雙方亦有著很大的差距。



在不利的情況下，主角們能否逃生呢？

被打敗後的主角們，全部都被帶往牢獄中，正當不知如何是好時，忍者戰士的兩名部下突然出現，幫眾人打開了牢獄的門，大逃亡之戰要開始了，主角們以後的遭遇會如何？留意下期的完全攻略篇吧！

■雖然是被人捉住，但仍然可以先來升LEVEL？

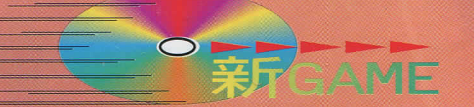




■被敵人捉住後，眾人均被鎖在牢獄中。

■幸好救星及時出現，解救了眾人的危機。

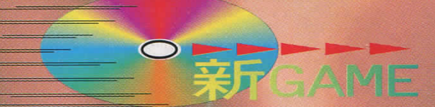




VIRTUA FIGHTER 2
演武之章

機種：SATURN
製造商：SEGA ENGERPRISES, LTD.
預定發售日：未定
價格：未定
遊戲性質：對戰格鬥
容量：CD-ROM

於不久前的東京玩具展，SAGA已展出旗下主將SATURN在九五年的殺著「VIRTUA FIGHTER 2」的部份畫面。而本刊在先陣子亦已得到其中一二，內容主要是尼奧、陳流陳白兩父女及舜帝的演武，目的當然是展示實力，向擁躉們大派定心丸，至於效果方面，各位讀者不妨自已看看。



SHINING WISDOM
光明智慧

繼「Shining Force」系列大受歡迎後，延續的故事亦在Saturn繼續流傳下去。

機種：Saturn	遊戲類型：A．RPG
製造商：SEGA	容量：CD-ROM
預定發售日：8月11日	其他：Power Memory對應
價格：5800日圓	開發狀況：85%

★SONIC公司的首個Action RPG★

SEGA的主力軟體公司Sonic終於在Saturn上發表首個作品；顧名思義，這是繼承著「Shining」系列的遊戲，但並不是模擬RPG，而是Action RPG。

每個角色的圖像都由最新電腦技術製成

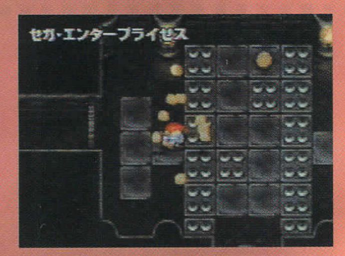
這Game的最大特點就是以最新的電腦動畫技術去製造出各個角色；由於用了一萬個以上的電腦圖像，所以每個動作都非常精細和流暢，而且每當在轉道具時都會有不同的動作，可算是個非常用心製作的遊戲。

獨創的「連射系統」

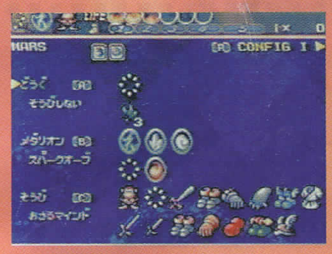
這Game的另一特點就是採用了「連射系統」；所謂「連射系統」就是快速地按動鈕製去調節出自己所想的速度和力量，這是包括了行走速度，跳躍的距離和高度，與及魔法力量的強弱，相信這種爽快感是前所未有的。如果想徹底地攻略這Game，那樣大家都要練習一下高速按鈕，否則便不能將主角的最高能力發揮出來。



◆這就是連打魔法的威力！主角是在鑽地嗎？



◆在不同的地方也可以用的連打魔法真方便！



◆簡單易明的道具表，請注意下方的猴子，是不是用來變身的呢？



◆哈！哈！哈！用了這飛行帽後便可自由地飛了。

是否和「Shining Force」有關連？

雖然本Game是打著「Shining」的名號，但實際上相同的就只有故事背景，即是說「Shining Wisdom」故事發生的地方就是「Shining Force」的地方，而遊戲中需要冒險的地方約有40個以上。本篇的主角雖和「Shining Force」無關係，是一個獨立的故事；不過據Sonic公司的負責人高橋宏之先生透露，在Game Gear版的新作「Shining Force Final Conflict」中的部份人物可能是本Game旳隱藏人物，對一些玩過「Shining Force Final Conflict」的玩家來說，這是十分有趣和親切的事情哩！



◆這個迷宮好像很複雜，由此可見這Game的RPG要素頗強。



◆嘩！這麼大的怪手會不會是對付主角的呢？

用劍與魔法作出攻擊

基本上主角是以劍作為主力攻擊，不過若遇上強敵和危險時，就用魔法加速打擊吧，而且在特定的場合中，主角還會變身，例如飛天及猴子等，可真是百變的主角。



◆唉！做主角真慘哩！今次又被火龍追殺……



◆一隻還不夠，還要變出兩隻火龍，這回真是不幸！

Clockwork Knight ～比柏露祖的大冒險・下卷～

非常可愛有趣的動作Game續編 再次為大家帶來歡樂

機種：Saturn	遊戲類型：ACT
製造商：SEGA	容量：CD-ROM
預定發售日：7月28日	其他：－－
價格：4800日圓	開發狀況：100%



◆嘿！在下便是德格拉・特・比柏露祖3世，請指教！

Saturn的橫向動作遊戲續編

去年與SEGA Saturn同時發賣的動作遊戲「Clockwork Knight」，可說是結合了傳統橫向動作Game和次世代遊戲機性能的精髓，由於畫面漂亮及動作可愛生鬼，所以深受Saturn用家歡迎。而在半年後，這遊戲便推出了第2作。

絕不馬虎的續編

雖然有很多遊戲的續編都有「新不如舊」的感覺，但今次「Clockwork Knight」卻相信不會有這樣的情況。因為今次的續編除了保留上集的特色，例如非常華麗的開場動畫，一些令你會隨時送命的特殊陷阱，和那些在平面圖上的立體背景等都不會缺少。當然，還加入了不少新要素，否則又怎向玩家交待。

新加入的要素

由於在上集有部分玩家都覺得遊戲的總長度不大夠，所以在今集便加入了更多的版數，和有更多不同的事情等著主角去做；最重要的一點就是主角比柏露祖有一個新拍檔，那就是驢仔車了；有了它，主角便可以四處闖盪，加強了戰鬥力。這是一個極期待的新作。



◆這些縱橫交錯立體陷阱又再次出現。



◆在今集中加了和主角並肩作戰的驢仔車。

WaKu WaKu 動物方塊

AM 3研的首個ST—V作品移植到Saturn上



◆只要把動物餵上適當的食物便可以了。

機種	：Saturn
製造商	：SEGA
頂定發售日	：95年秋
價格	：未定
遊戲類型	：PUZ
容量	：CD—ROM
其他	：2人對戰
開發狀況	：－－

◆知道遊戲的玩法吧，可以開始了嗎？

一個能夠從於戲中學習到動物特性的Puzzle Game

在一般人眼中遊戲機只是供人娛樂的玩意，雖然當中有些有教育意義不但少之又少；而且當中還有一些相當難明和乏味，難以痛快地玩。不過現在SEGA的AM 3研所製作的「WaKu WaKu動物方塊」，可說是既好玩又富教育意義的Puzzle Game，而且還是與ST-V（Saturn的街機版Titain）對應的遊戲，所以是很容易便移植過來。

你知道動物吃些甚麼嗎？

在遊戲開始時，一些動物如猴子。白兔和它們所吃的食物便會跌下來，而你只要把它們和所吃的食物連在一起便成功，例如猴子吃香蕉，白兔吃紅蘿蔔，熊貓的話就是竹荀，如此類推……所以是非常易玩和有教育意義的，但是如果失敗了的話便會給萬獸之皇獅子吃掉了！

有著漂亮的畫面及細緻的音效

既然是在Saturn上推出的遊戲，而且又是AM 3研所製作，在畫面上就自然有所保證。畫面不單漂亮而且可愛，不論是男是女，是老是少都會被它所吸引。至於音效嘛，當你聽過那些動物的叫喊聲便可知它是如何吸引！



◆若不好好地餵你的動物，獅子大王便會一口吃掉你！



《懊惱GAME你教》樓盤情報

無責任讀者評壇

無限字數單位大量供應

歡迎預訂

GAME畫廊

四格、單格尺寸齊備

吉舖出租

遊戲人物化裝PARTY

歡迎扮演任何遊戲人物，寄來3R彩照與眾同樂。

請早訂座

互動式攻略計劃

同道中人有問題，眾GAME FANS豈可坐視不理！？

有問題可以問，知答案不妨答

大量空盤

以上樓盤由《遊戲誌》獨家代理，來稿請寄「旺角郵政信箱79489號」，信封面請註明「懊惱GAME你教」字樣。



GAME IN INTERNET
日本遊戲生產商的公開情報基地

文：基斯

近這數個月來，INTERNET這資訊高速公路已經成為了電腦玩家的熱門話題：上至各大商業機構，下至個人電腦玩家，都紛紛連上這資訊高速公路，來尋找自己需要的資料。

日本一些大規模遊戲生產商，亦紛紛於INTERNET上築起自己的WEB PAGE*，向全世界披露他們的新作大計。這些WEB PAGE除了有文字介紹外，部分更有些圖畫、影片可供你欣賞甚至DOWNLOAD下來。既然人家那麼慷慨，大家當然不會放過瀏覽的機會。今期就帶大家看看各大生產商的WEB PAGE啦！

首先你得準備以下工具：

- 電腦（廢話！）
- MODEM（最好有14,400bps，否則會慢得好可怕）
- 找一間合你需要的網絡供應商為你提供上線服務
- 觀看WWW的適當軟件，如INTERNET IN A BOX、NETSCAPE、TRUMPET、WINSOCK等。
- 假如要觀看日文WEB PAGE的話，大家更需要在WINDOWS上加裝WIN/V

*WEB PAGE即WORLD WIDE WEB HOME PAGE之簡稱，亦稱作WWW PAGE或EW PAGE。

起行！

SONY

美國：http://www.sony.com
日本：http://www1.sony.co.jp

自PLAY STATION去年末推出以來，SONY都在它的HOME PAGE上提供了大量PLAY STATION GAME的資料。SONY還將美國及日本的遊戲分開存放在不同的WEB PAGE中哩！



SONY美國的HOME PAGE，選看On video games便可看到有關美版PLAY STATION的消息。

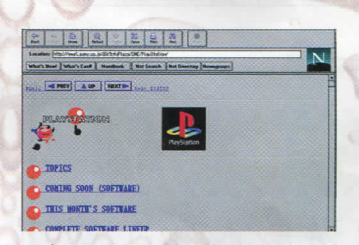
在這裡有PLAY STATION的美國版遊戲介紹，有些是美國原版，有些是從日本的遊戲移植過來的！



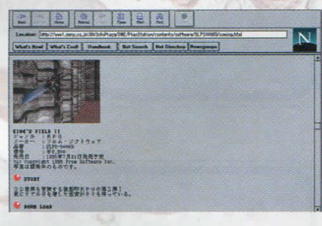




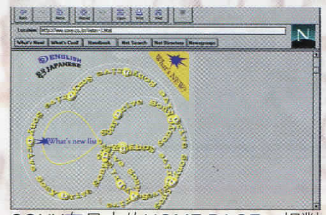
SONY美國的PLAY STATION HOME PAGE當然是英文的啊！



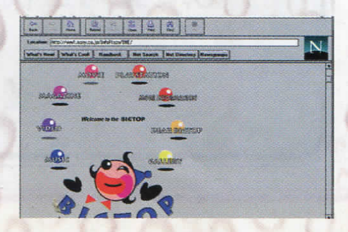
日本SONY PLAY STATION HOME PAGE



這是個別遊戲的HOME PAGE，想進入只要在介紹遊戲的畫面中，按下你喜歡或想看的遊戲便可以。除了有遊戲的資料外，大家還可以DOWNLOAD它的電影檔（只是一些數十秒的介紹吧了！）到你電腦的磁碟中供你慢慢欣賞。



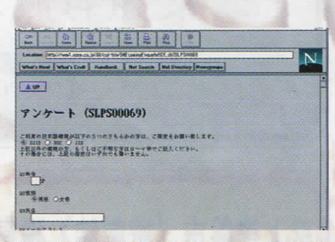
SONY在日本的HOME PAGE，相對美國的HOME PAGE，它的設計便有創意得多了，你們還可以選擇看英文還是日文哩！



HOME PAGE中的BIGTOP PAGE，要進入這裡才可以進入日本版的PLAY STATION HOME PAGE。



這HOME PAGE是介紹快將推出的遊戲，資料會經常更新的。



對這個遊戲有甚麼意見，寫一封電郵給SONY吧（英文也可以的）！

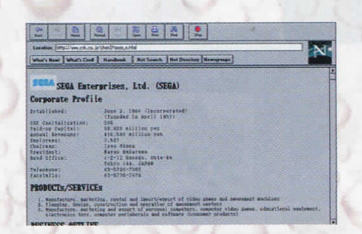
SEGA

日本：http://www.csk.co.jp/chap2/sega_e.html
美國：http://www.segaoa.com

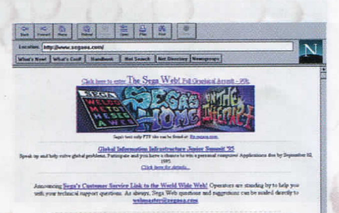
世嘉在日本及美國分別都擁有自己的HOME PAGE，但日本的HOME PAGE就……



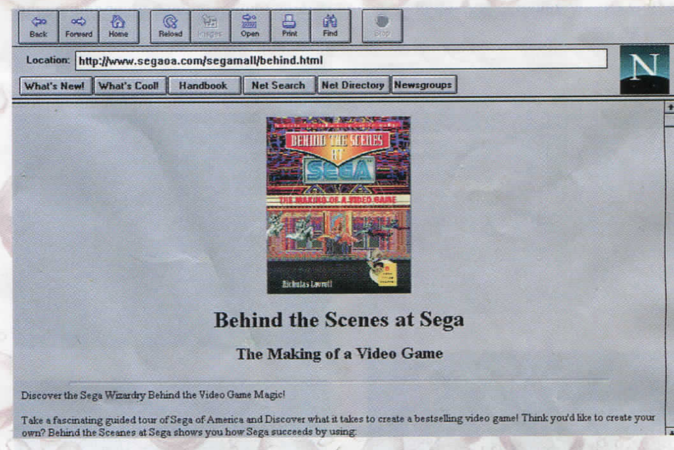
SATURN在美國將會推出的新軟件資料。這裡和日本SONY PLAY STATION HOME PAGE一樣，可以DOWNLOAD一些遊戲的影片回來，你便可用適當的軟件來觀看，看看該遊戲是否適合你！



SEGA日本HOME PAGE，只有該公司的資料，並沒有進一步介紹它們所推出的遊戲。

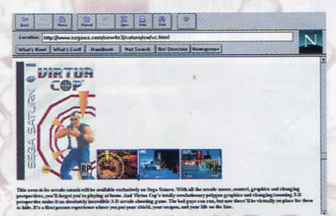


相對起來，SEGA美國HOME PAGE就精采得多了。





SEGA SATURN的HOME PAGE，這設計非常獨特，而在HOME PAGE裡，除了可以找到硬件及附件的資料，還有各種新軟件的資料。



大人氣射擊遊戲《VITURA COP》亦推出美國版的SATURN遊戲，在這WEB PAGE你還可以DOWN LOAD數張這遊戲的圖片。

在SEGA HOME PAGE中，有1個名叫SEGEMALL的WEB PAGE，在這裡SEGA公司會為你解釋怎樣製作一個電視遊戲。不知道其他生產商會否同樣推出這些WEB PAGE呢？

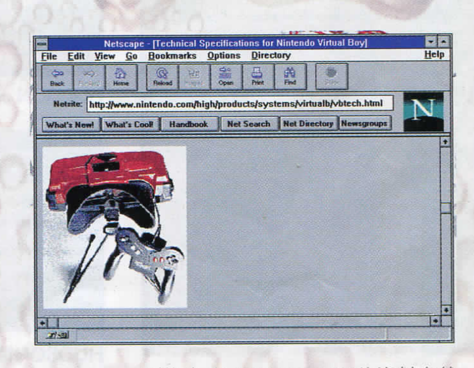
任天堂

http://www.nintendo.com

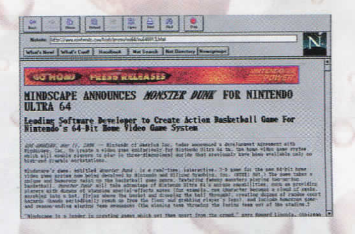
美國任天堂亦有接上INTERNET，但現在只找到美國HOME PAGE的地址，基斯找到日本任天堂的DOMAIN，但不知道有沒有WED PAGE。如果有誰知道日本HOME PAGE的地址，請來信告知基斯。



任天堂美國的HOME PAGE



剛推出的VIRTUAL BOY的資料自然會在任天堂HOME PAGE中找到。

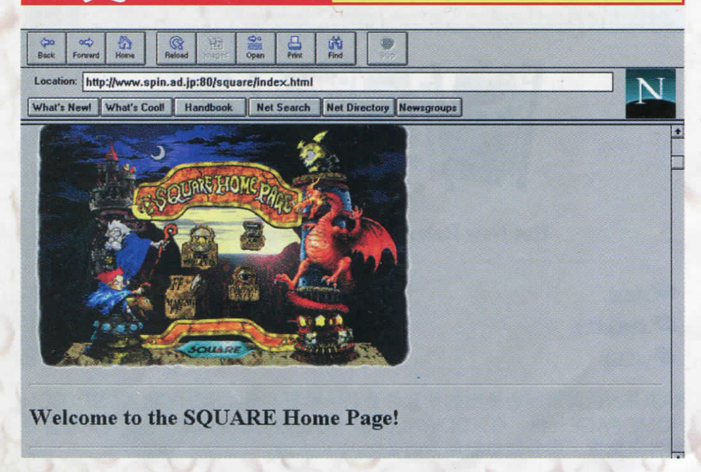




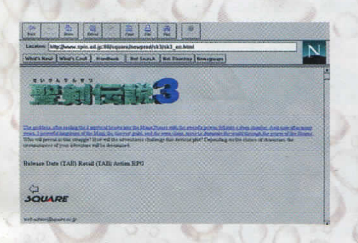
快將推出的ULTRA-64，亦可以在這裡拿到最新的資料。

SQUARE

http://www.spin.ad.jp/square



SQUARE HOME PAGE的標題畫面，那班古怪的阿伯會在整個HOME PAGE中穿插。



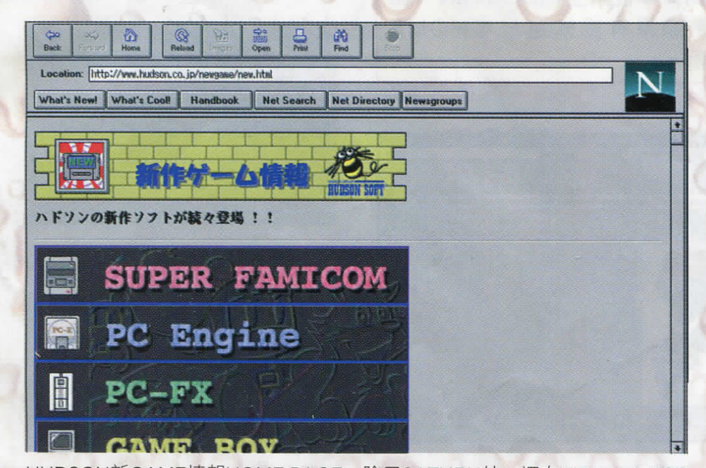


看，你可以在這個HOME PAGE中找到不少有關《聖劍傳說3》的資料哩！





從SQUARE HOME PAGE上DOWNLOAD下來的這些3D圖象是根據《太空戰士6》而製作的，但是似乎還未用在任何媒體上，難道SQUARE打算在哪種機種上推出3D RPG？



HUDSON新GAME情報HOME PAGE，除了SATURN外，還有VIRTUAL BOY遊戲的介紹。







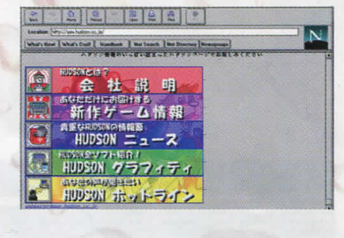




這一個HOME PAGE雖説是《太空戰士》製作特輯，但內容多是介紹SQUARE的公司結構，説它是變相的招聘廣告也不為過。



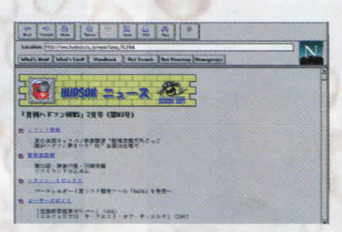
正式的招聘廣告，你可有本事加入這大公司工作？



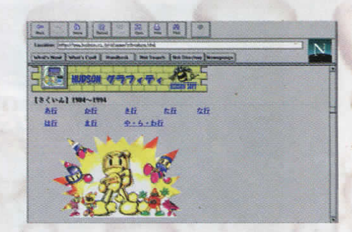
在介紹公司結構之餘，同時也介紹了SQUARE的電腦網絡結構。

HUDSON

http://www.hudson.co.jp



HUDSON JAPAN HOME PAGE



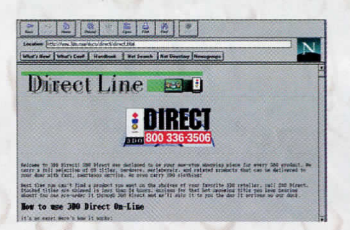
HUDSON情報站HOME PAGE，在這裡會找到HUDSON所公布的消息。

想尋找HUDSON遊戲的資料，在SOFT全記錄裡便可找到。

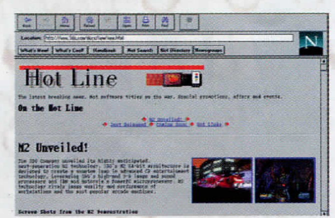
3DO

http://www.3do.com

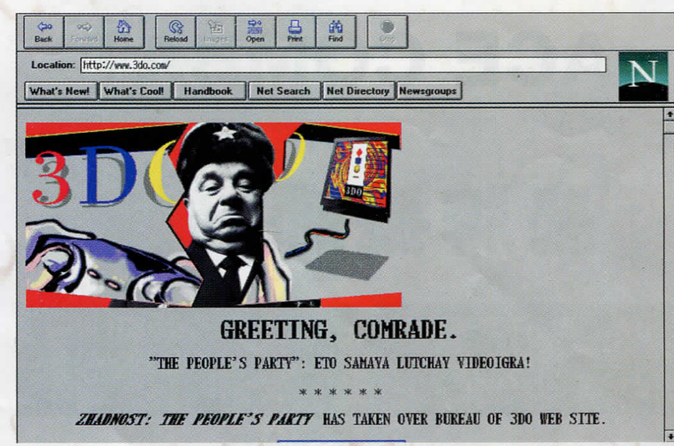
3DO只有在美國才接上了INTERNET，所以那裡的資料大都是一些美國版遊戲及3DO在美國的消息。



在這個WEB PAGE中大家可以利用電郵訂購3DO的遊戲，但暫時還沒有給海外提供服務。



快將推出的M2也可以在這裡找到最新的資料，還可以將一些圖片DOWNLOAD下來哩！



3DO的HOME PAGE LOGO怪怪的，但很特別。

TOMY

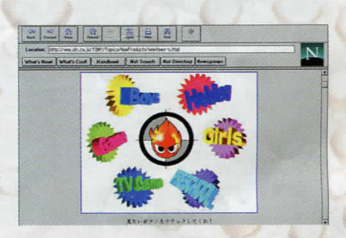
http://www.dir.co.jp/tomy



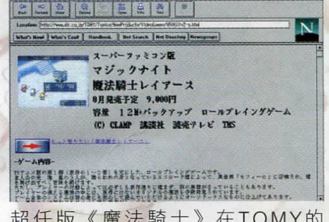
TOMY HOME PAGE，在這裡可以連上3個WEB PAGE，TOMY BABY這個WEB PAGE還可以知道最新產品的訂購方法哩！



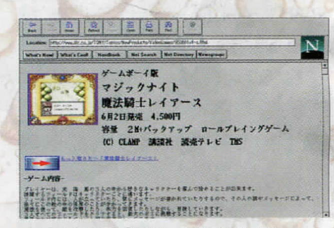
TOMY的TRENDY-WORLD WEB PAGE專門報導與玩具有關的資料，最近還有數月前的TOY SHOW報導哩！



新製品的WEB PAGE，除了電視遊戲外，還有其他玩具的最新介紹。



超任版《魔法騎士》在TOMY的WEB PAGE也佔有一席位。那裡有多圖可以給使用者DOWNLOAD下來哩。



GAME BOY版的《魔法騎士》，一樣有遊戲的資料及圖片。

NAMCO

http://www.namco.com



另一家有名的遊戲生產商NAMCO，它們也在美國設立了自己的HOME PAGE，但只是剛開始的階段，所以暫時沒有提供任何資料，且看日後怎樣吧！

號外

FANS都可以講嘢！



除了大公司的WED PAGE外，INTERNET上還有一些「個人PAGE」，那是由遊戲愛好者自己製作的HOME PAGE，有些比遊戲生產商所做的還要好哩！想找到那些個人HOME PAGE，不妨在NET SEACH中輸入你想知道的話題找找看。

《遊戲誌》讀者有着數！

免費接駁INTERNET四小時

假如大家想試試進入INTERNET中，搜尋各大遊戲生產商的資料的話，《遊戲誌》現在提供一個免費接駁的機會。《遊戲誌》現正與環球資訊網絡有限公司合作，為《遊戲誌》讀者提供四小時免費接駁服務。

大家只要以TELEX之類MODEM軟件致電環球資訊網絡有限公司的自行登記系統（電話：2857-7720），以newuser進入系統，回答一連串簡單問題，並在原碼部分（SOURCE CODE）中輸入「GPM0701」，登記後你即可免費試接駁INTERNET四小時。

ACE COMBAT

皇牌機師日誌

機種：PLAY STATION	遊戲性質：STG
製造商：NAMCO	容量：CD-ROM
價格：5800日圓	

文：ICEMAN

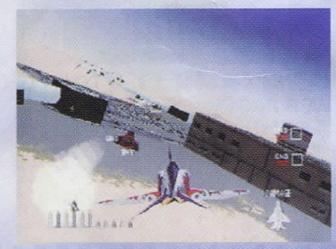
數近期PS的好GAME，「ACE COMBAT」可說當中新貴，而坊間亦相繼有不少攻略推出，可是筆者發覺當中竟有無恥之輩以「EASY MODE」哄騙讀者，還大吹大擂一番！於是筆者便「膽粗粗」幹了這個「HARD MODE」的攻略，而當中敵人的戰鬥力及數量均與「EASY/NORMAL MODE」有所出入的，各有意成為皇牌機師的讀者不妨一起研究研究。

基本作戰飛行技巧

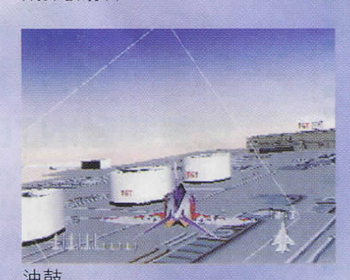
以飛行來說，在HARD MODEL中控制器必要選用EXPERT MODE，因其翻滾（ROLLING）絕對有助於戰鬥，而且筆者更提議各位以「NEGCON」此控制器應戰，因其靈敏度絕對適合此遊戲，能令戰機做出多種高難度動作。


以俯衝轟擊目標




飛彈發射台

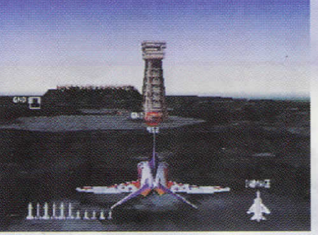



油鼓

攻擊

基本上發射飛彈時，空中只能存在兩枚飛彈的，而且遊戲中切忌高速連射兩枚，因為在第一枚爆炸時會有可能同時引爆第二枚的，而電腦亦只會算作一次。另發射飛彈時應計算好距離，讓飛彈能有時間及空間轉彎去追蹤目標，故對近距離橫移的敵機應按兵不動，待情況適合時才發射。




建築物

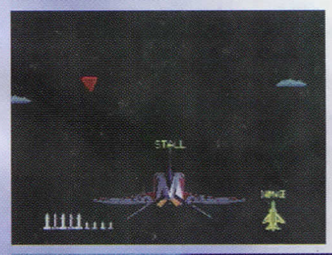

此距離應按兵不動

要善用翻滾




不要太急發射飛彈

善用失速



善用失速作戰術

在遊戲中，若速度不足以支持當時的高度便會出現失速的情形，於是機體便會急速下墜，直至到達適當的高度為止。雖然此情況可說頗為危險，但如能熟練地巧妙運用便可以此進行空中肉搏戰的必殺技倆。



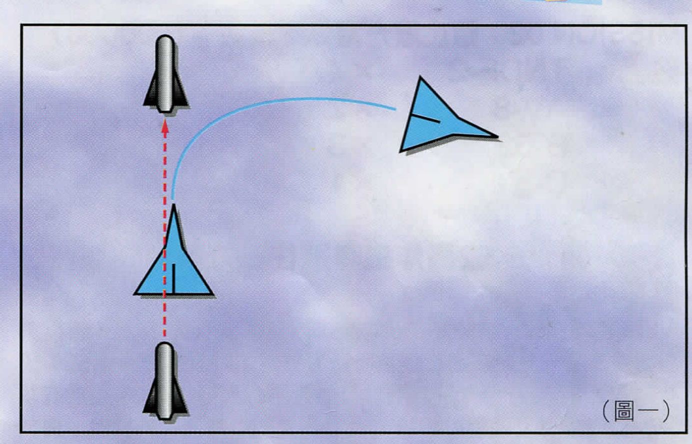
NEGCON的按鈕配置

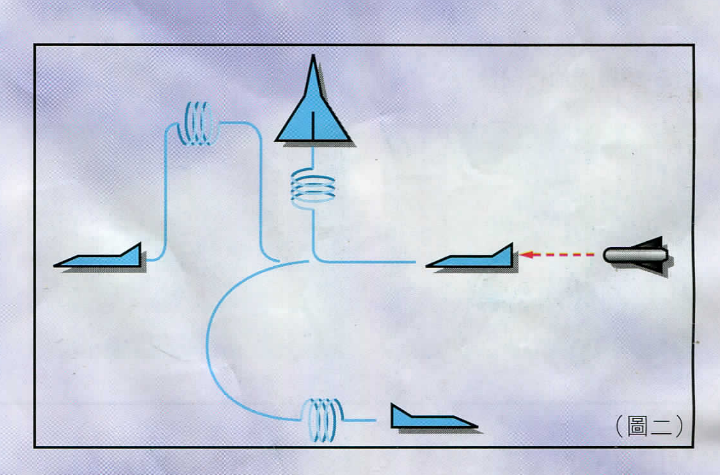
被LOCK時的處理

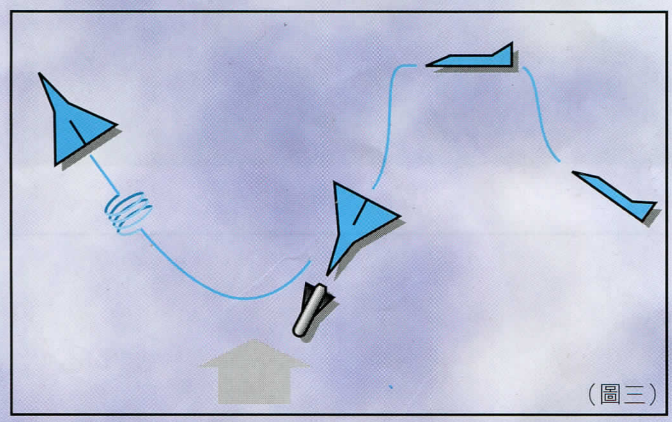
當不幸被敵機鎖著，不論對方有沒有發射飛彈，玩者亦應以最高速度擺脫敵機的追蹤，而最簡單的方法便是緊急加速轉向，以飛彈機動力不及戰機優越此點來騙去飛彈（圖一），不過在遊戲末段的敵機絕不是下價貨，故此方法是不一定行得通的。至於難度較高的方法亦當然較有效，方法是加速及翻滾，可向多個方向進行，但在翻滾時切記不能死翻向一邊，否則便會變成轉彎，飛彈一樣命中（圖二）。

俯衝式轟擊法

基本上當玩至一些需要攻擊地面目標的版數時，如遇上的守衛只是高射砲便可只以基本反應對付，但如遇上的是飛彈發射台便頗令人頭痛。而攻擊方法其實亦不太難，不過便需要一定的勇氣及技術。至於方法便是先爬升到二千米左右的高度，然後減速及急速垂直下墜，並在下墜時加速，追縱目標時可以翻滾或橫移來修正航道，換句話來說即以九十度或相近的角度轟擊，但玩者切記要留意高度計，以預留時間及高度減速回歸水平，同時在修整好體勢後立刻緊急加速以避去正追來的飛彈，方法便如上文所説般（圖三）。


（圖一）


（圖二）


（圖三）

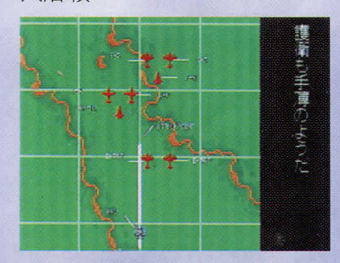
MISSION 01：切斷敵方補給線〈賞金：5000000〉

敵機：

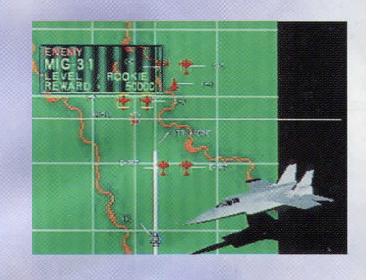
E-767	×2
MIG-31	×2
F-4	×2
C-5	×4

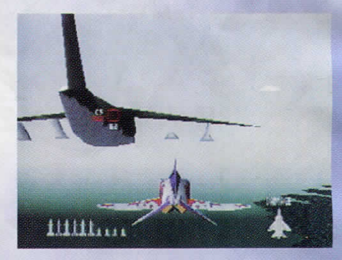
目標：全滅C-5運輸機隊

基本上第一版並不難，機師的任務便是將四台C-5擊落，而其餘的六台護航機並不難處理，只可説是作增加賞金之用。在開始時兩台沒有攻擊力的E-767便會迎面從下方飛過，可立刻稍為減速以保持有利距離向其中一台攻擊，基本上此類大型機只要三發飛彈便可將其幹掉，之後便立刻回旋及擊落另一台。跟著剩下的便只有MIG-31、F-4及C-5，由於是第一版，所以敵機均飛得像鴨仔般，大可先留一台C-5作活口後立刻表演狼入羊群，進行大屠殺。

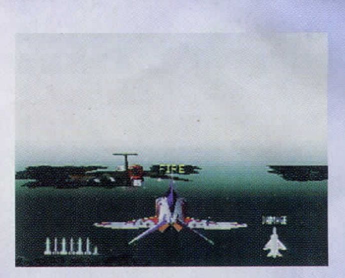


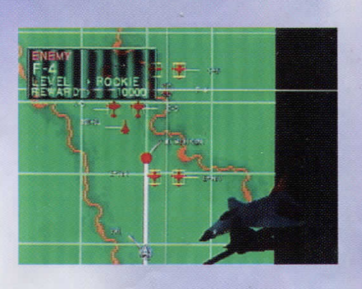










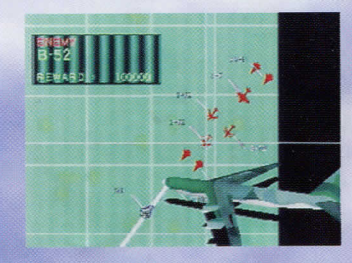




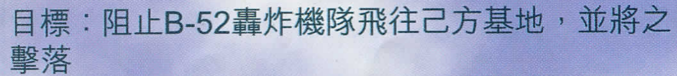


MISSION 02：阻止敵方轟炸〈賞金：1000000〉

敵機： TNDF-2 ×4
AV-8 ×2
B-52 ×3
C-5 ×1

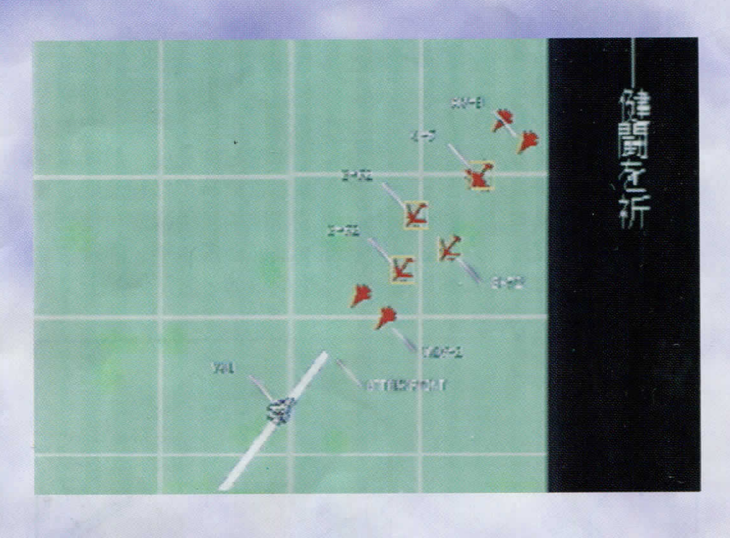


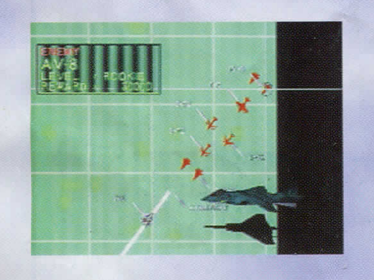


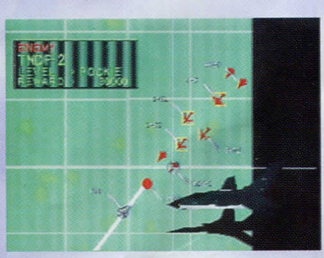


目標：阻止B-52轟炸機隊飛往己方基地，並將之擊落

以性能來說，TNDF-2及AV-8均十分利害，故此版的難度亦相對提高了，此外在進行任務時玩者亦應不時看看四台B-52有沒有飛得太遠，否則一旦被它們飛過界便會令任務失敗。至於在攻擊B-52時如遇上近距離接觸，玩者便要小心其機尾的機鎗，由於自機飛彈數量多得不愁耗盡，故保險來說還是立以飛彈攻擊為上上之策。以難度來說此版雖已提升了，但玩者只要冷靜處理及留意B-52機隊的行動便行。



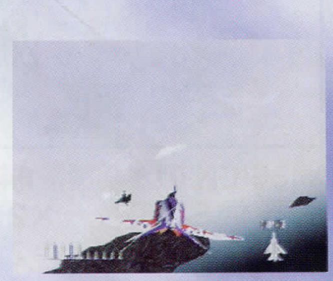




MISSION 03：迎擊〈賞金：2000000〉

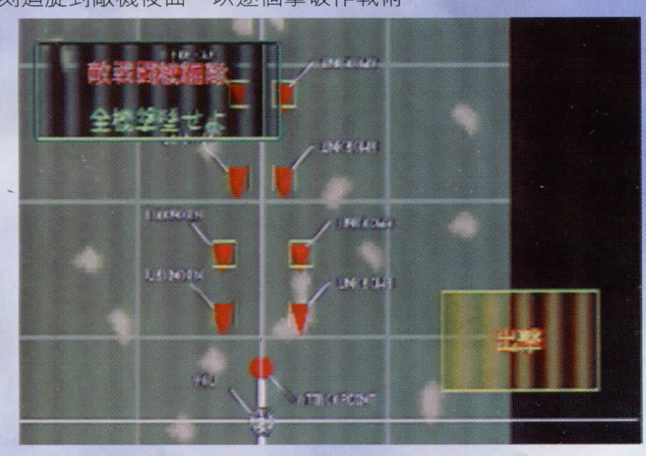
敵機： TNDF-2 ×4
AV-8 ×2
F/A-18 ×2
E-767 ×2





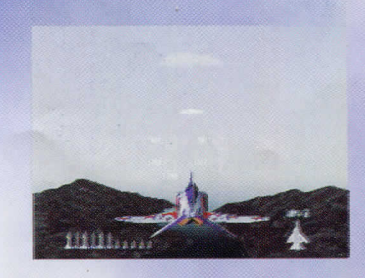
目標：將入侵機隊全滅

基本上此版乃首次考驗玩者的纏鬥技術，以機種來說，敵方三種戰機均擁有高度的速度及機動性，全屬難纏的傢伙，而且對方的戰鬥能力亦十分厲害，只要給其飛彈擊中便不能翻身，故應盡量避免敵機在自己後方追蹤。而在遊戲開始時，玩者應先選定一目標，並高速從其上方飛過玩「對撞」，當一鎖上對方便發射飛彈及加速上昇逃走，如成功的話應可立刻先解決一台。之後立刻迴旋到敵機後面，以遂個擊破作戰術。







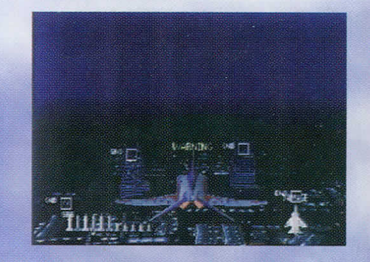






MISSION 04：沿岸都市夜襲〈賞金：7000000〉

敵機： TNDF-2 ×2
F-4 ×2
MIG-31 ×2
RAH-66 ×3





目標：擊毀敵方兩所電腦中心

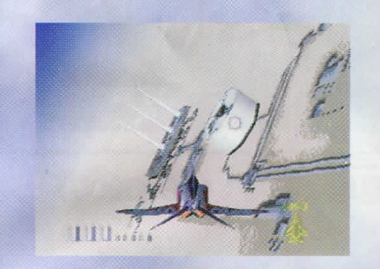
在攻略此版前玩者必需注意兩件事，首先此版是可聘請遼機助戰的，另此版由於在黑夜中行動，故要經常注意高度計，以免不戰而敗，墜機收場。就筆者來說此版基本上也還未需要遼機助戰，只要先在一千公尺以上將敵機幹掉便行，而之後的地面目標只要眼明手快，適當利用速度便行。在地面目標方面，前方的大廈上有兩個目標，是沒有戰鬥力的，但在其左右地面分別有四台大砲，會有飛彈迎候，小心！而後方的大廈亦有兩個沒有戰鬥力的目標，同樣有兩台大砲作護衛。此外要小心的是會有三台RAH-66直升機作大廈護衛，雖然對方很易解決，但要小心其飛彈攻擊。





MISSION 05：破壞油田〈賞金：10000000〉

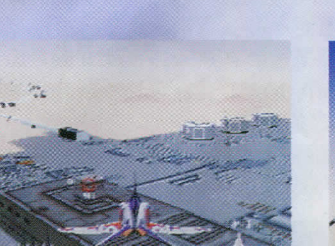
敵機： F-14 ×2
F-15 ×4
AV-8 ×2
TNDF-2 ×4



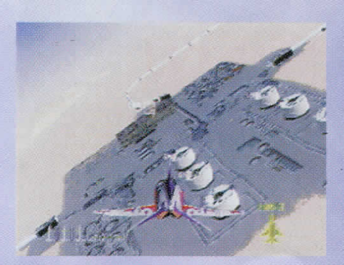


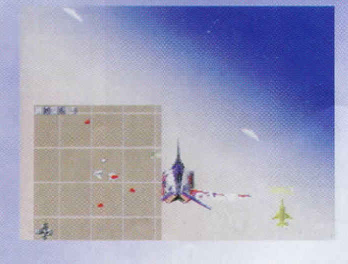
目標：破壞所有油田

在此版中，地圖上只得一個目標油田顯示，但實際上玩者是共需破壞四個油田的，由於所顯示的是位於中心，故在處理好後便可跟著油管找找看，當然筆者亦應向大家報道其位置，不過還是先看看中心油田的設施吧。由F-14守衛的中心油田，目標分別有六個油鼓及一所建築物，另有三個砲台有飛彈贈送。跟著，我們先到東南面的油田，此油田由兩台AV-8守衛，在油管有一砲台，在油田中有目標油鼓及鐵塔各一，另有三個砲台看守。在西南方的油田亦有一油管砲台，並由TNDF-2護衛，目標亦是一油鼓及一鐵塔，另兩砲台守衛。最後便是西北面的油鼓，又是有兩台油管砲台，三個守衛砲台，目標又是一油鼓一鐵塔，由F-15看守。至於攻略方面，筆者是先放遼機與敵人扭鬥，而此方法亦能方便找尋油田，基本上只要跟著遼機便行。另在油田方面，東北面油田是沒有目標的，故不用浪費燃料找尋。











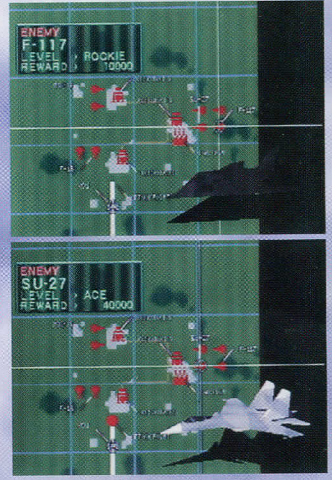
MISSION 06：生產基地破壞〈賞金：8400000〉

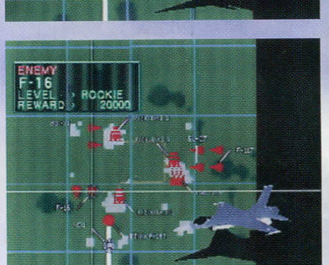
敵機：
- F-16 ×2
- F-117 ×2
- SU-27 ×2
- MIG-31 ×2

目標：摧毀所有資源採掘系統及工廠

基本上此版只是輕易地擊毀地面目標，但當然要注意飛彈發射台，至於真正的考驗便是敵機，當看到MIG-31及SU-27時，筆者真的哇的一聲叫出來，以SU-27的性能當然會陷於苦戰，但那F-117便可說大贈送，在第六版出現「鴨仔機」的確是奇事。而在目標方面，正前方的資源採掘系統由兩座砲台看守，目標有兩座鐵塔。而在後面的資源採掘系統則有兩座砲台及鐵橋目標兩個。至於在右方的採掘系統則只有一個起重機目標，而工廠便有兩座砲台及目標三個，分別是兩座建築物及一鐵塔。

















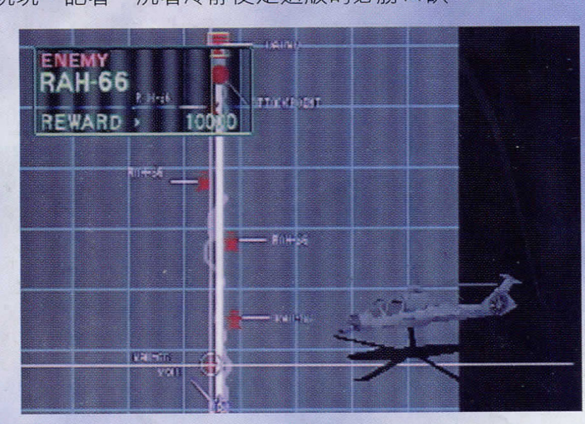
MISSION 07：破壞雷達基地〈賞金：12000000〉

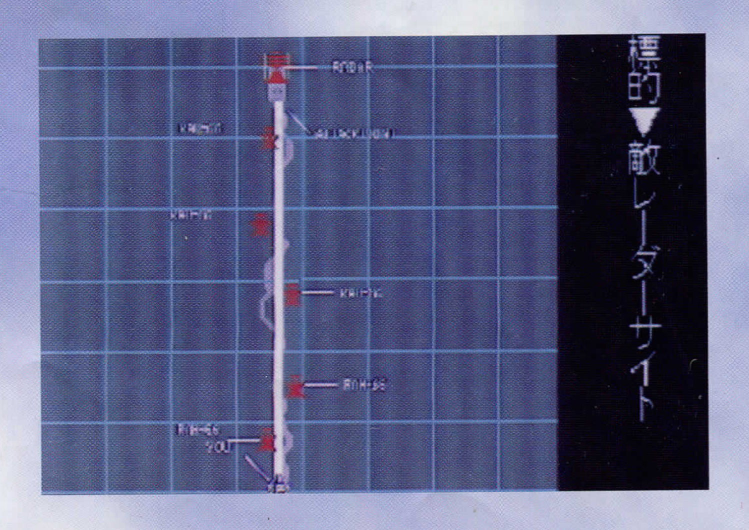
敵機： RAH-66 ×5

目標：摧毀雷達基地

單看目標，那「紙扎」般的雷達基地的確毫無難度，但當要穿過一峽谷便是另一回事，而且更不能強行飛上高空，否則超準確的飛彈便會於兩秒內將玩者擊落，實在無天理。就選機方面，以「HARD MODE」來說便只有A-10能勝任此任務，玩者必需以冷靜的頭腦去處理那九曲十三彎的通路。此外那五台RAH-66直升機亦沒有甚麼威脅可言，如鎖到它們大可「隨便」給它幾枚飛彈玩玩。記著，沉著冷靜便是這版的必勝口訣。



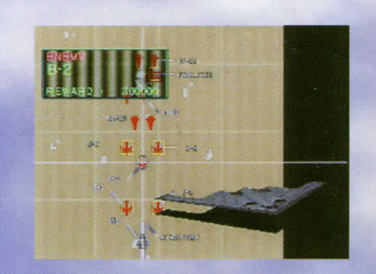


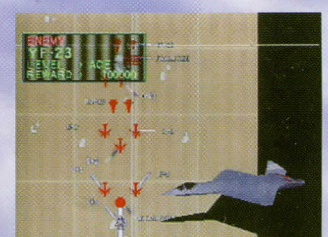


MISSION 08：基地奪還作戰阻止〈賞金：1200000〉

敵機：

A-10	×4
MIG-29	×2
YG-23	×2
B-2	×3
B-1	×2

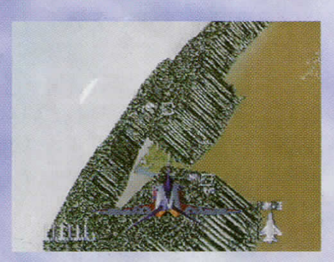


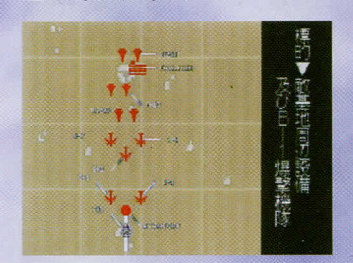


目標：摧毀敵方基地設施

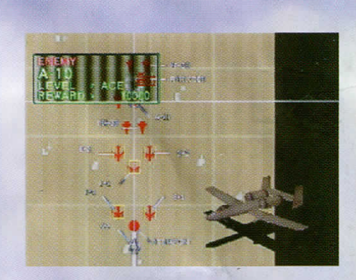
在到達敵方基地前，玩者先要面對一大群護衛機，當中MIG-29便須十分注意，而目標B-2及B-1均沒有什麼難度可言，A-10更是鴨仔一隻。在此玩者須盡快處理掉它們，因到達基地時便會有兩台利害的YF-23出陣，而筆者便喜歡放出遼機與它戰鬥，好使自己能專心對付基地的目標。在處理方面，玩者應先處理外圍頂部的四個砲台，而基地中央的四個目標分別是一座鐵塔及三台停泊了的B-1，以俯衝方法處理亦不是太難，另外亦可以低空在基地的裂縫穿入。

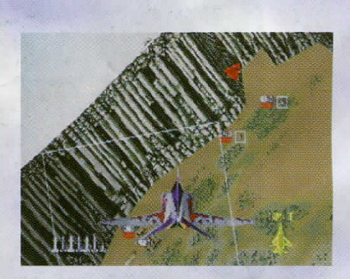








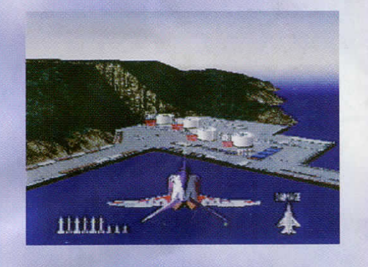




MISSION 09：軍港島擊破〈賞金：8400000〉

敵機：

F/A-18	×2
MIG-29	×2
R-CO1	×2



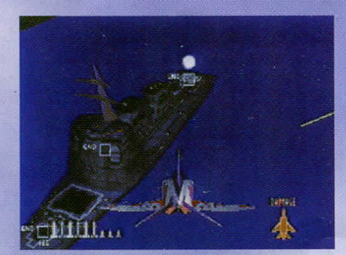


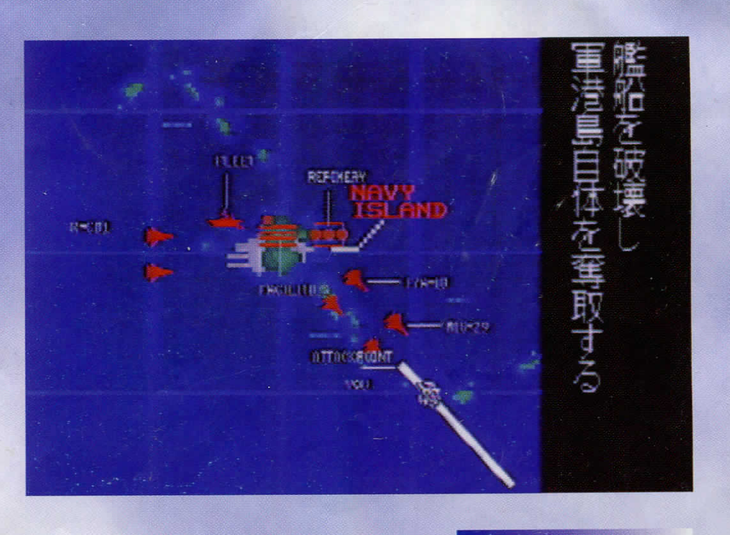
目標：擊潰軍港島設施

基本上此版的難度只在於玩者的操控技術，但相信有能力玩到此版已有差不多的料子吧！在目標方面，玩者是要飛往軍港，當中有兩座大砲及目標油鼓四個，之後便是北面即山後的設施，而兩者間的山是有一通道的，玩者要飛入及處理一目標建築物。另在山後的設施則分別有一目標鐵塔及砲台各一。最後在軍艦便有目標三個，分別是砲門兩個及艦橋一個。至於在處理方法方面，筆者則提議先處理好戰機才幹掉地面目標。











MISSION 10：要人救出！〈賞金：12000000〉

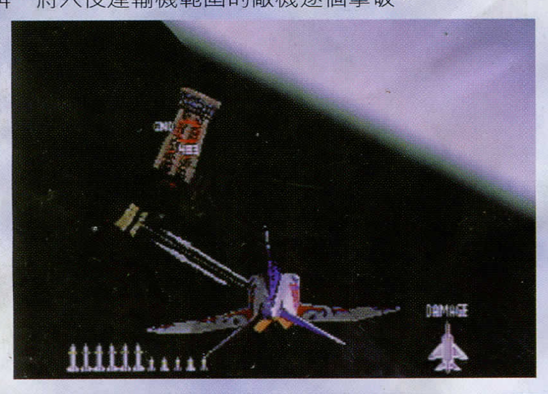
敵機： AV-8 ×2
F-14 ×2
F-15 ×4





目標：絕對守護己方運輸機，將敵機全滅。

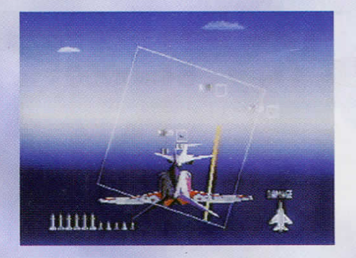
嚴格來說此版可說難度頗高及十分麻煩，因為除敵機很難纏外，己方的運輸機亦十分不「生性」，總做些危險動作。由於運輸機絕對不能被擊沉，而勝利條件又是敵方機隊全滅或運輸機安全離開敵國領空，故玩者應一直與它保持中段距離，以免被引離及令運輸機遭圍沼。至於筆者的做法便是一開始便反飛回後方，打下一地面目標賺錢，之後才飛回運輸機尾部，很「衰仔」地以它作餌，將入侵運輸機範圍的敵機逐個擊破。



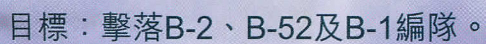


MISSION 11：軍港島奪還阻止〈賞金：1200000〉

敵機： MIG-29 ×2
R-CO1 ×2
B-2 ×2
B-52 ×1
B-1 ×1

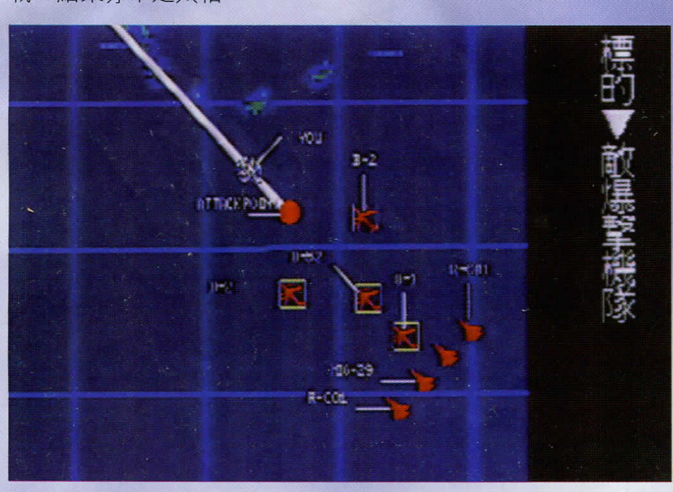






目標：擊落B-2、B-52及B-1編隊。

在處理第十版後，此版可說是大贈送，除沒有地面目標，只對付敵機外，有威脅的便只有護衛用的M-29及R-C01，之後剩下的目標B-2、B-52及B-1均是「鴨仔機」，絕對是看圖識字。而且此版更可選用遼機，不過為求賺錢，筆者還是單槍匹馬慷慨赴戰，結果亦不是太糟。



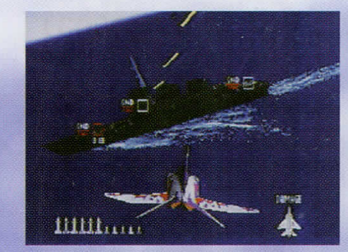


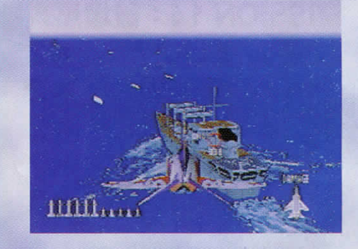




MISSION 12：空母襲擊〈賞金：9800000〉

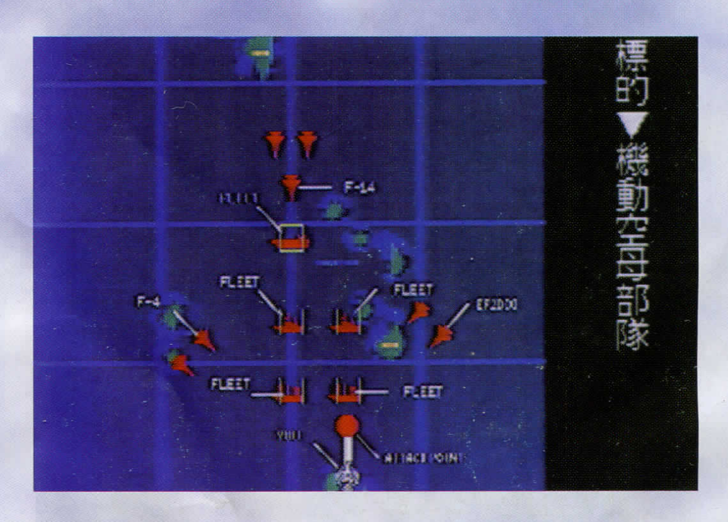
敵機：　F-14　×3
　　　　F-4　×2
　　　　EG-2000　×2

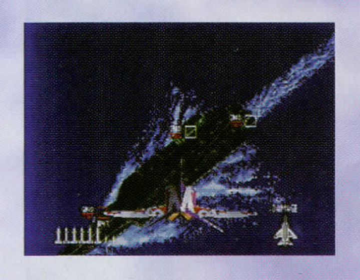




目標：擊沉五艘戰艦

基本上此版是可聘請遼機的，不過既愛考驗自己實力又「孤寒」的筆者當然又是單人赴會。在敵機方面，F-14及EF-2000均是很強攻擊力的傢伙，不過如玩者是以高空俯衝轟擊來處理艦隻便先要幹掉所有戰機，以免給對方有機乘人之危。至於在目標方面，右左兩艘最接近的運輸艦均只有一個目標艦橋，是沒有反抗能力，而中間左右兩艘軀逐艦便有三個目標，分別是兩個砲台及一個艦橋，要小心有飛彈贈送。而最後剩下的便是一艘外強中乾的航空母艦，巨大艦身共有三個目標，分別是一艦橋及兩個砲塔，認真大而無當。







MISSION 13：偵察〈賞金：1200000〉

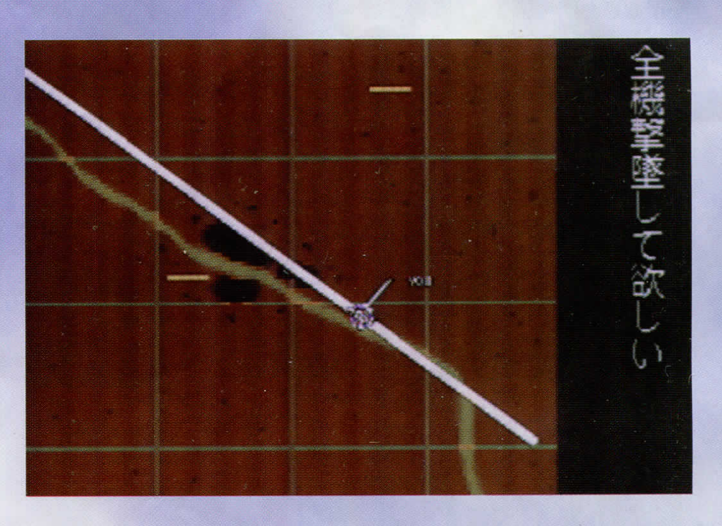
敵機：　F-15　×2
　　　　YF-23　×2
　　　　C-5　×1



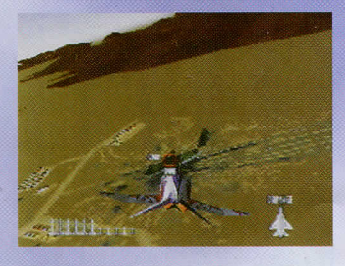


目標：摧毀所有發現到的目標

由於此版根本沒有任何敵方資料，什至連有什麼戰機出現也不知道，故如用遼機的話會因沒有特定敵人而只能下達護衛自機的命令，不過筆者又一次「孤寒」起來。在戰鬥方面，C-5基本上是停泊了在地面的，十分「易食」，至於F-15已數度交手，以玩至十三版的機師理應順利取勝。不過YF-23的出現便十分麻煩，首先其隱形性能十分不俗，飛彈已不能在一千米距離鎖到它，而且在同樣距離下只有它能攻擊，十分不公平。而對付方法亦是「膽大心細」四字，玩者應與它作埋身戰，找機會與其尾部成平行航道，在距離五百米左右便萬無一失。







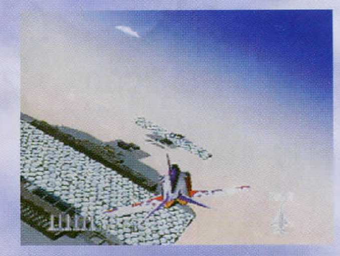


MISSION 14：破壞燃料基地〈賞金：14000000〉

敵機： SU-27 ×2
SF-39 ×2
YF-23 ×2
A-10 ×2
RAH-66 ×3

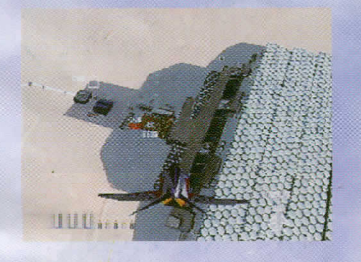




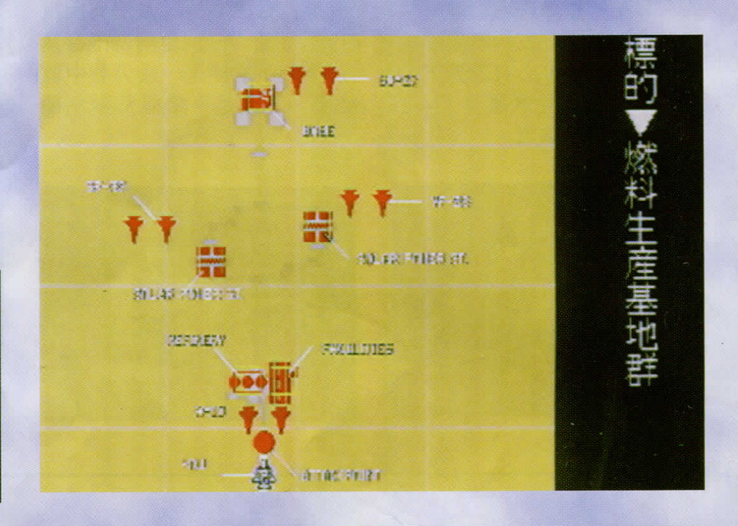


目標：破壞兩所太陽能發電站，一所工廠及基地

到了此版，除了A-10及RAH-66外，其他均是攻擊力強又乖巧的對手，故應打醒十二萬分精神應付。而目標方面，左邊的太陽能發電站目標只有建築物一所，但由兩砲台及一RAH-66看守，要小心與RAH-66玩上「牛仔遊戲」，互射一槍，應盡快了結它。而在右邊的大陽能發電所亦只有一所建築和目標，同樣由兩個砲台看管，至於在左邊太陽能發電所及工廠間是有兩台RAH-66的，要小心處理。在工廠方面簡直輕鬆舒暢，只有一個砲台看守，目標有無反抗能力的油鼓四個、建築物及鐵塔各一，十分易食。而基地一戰也不是太麻煩，共有四個砲台圍著目標，目標分別是鐵架兩個及建築物一所，可以速度避開火網攻擊。



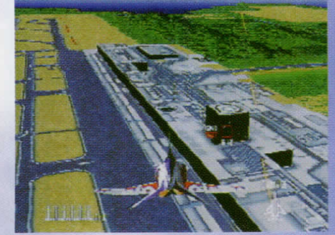




MISSION 15：奪取要塞〈賞金：28500000〉

敵機： SF-39 ×2
F-14 ×4
F-22 ×2
F/A-18 ×2





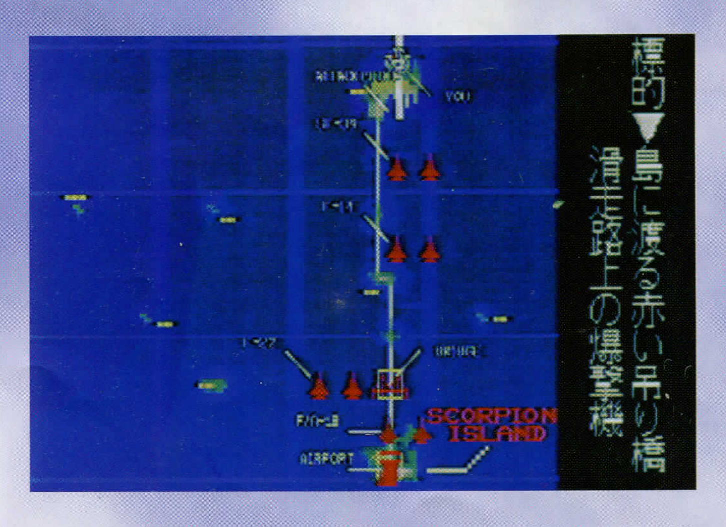


目標：摧毀要塞島上設施及通往島上的鐵橋

以飛行表演來形容此版乃十分貼切，基本上以高速依堤霸前進除可準確找到鐵橋位置外，更可以以速度騙去沿途的四個砲台。至於次序方面，筆者則喜歡先處理要塞島上的目標，分別是兩台停泊了的C-5及一所建築物，而島上還有兩個砲台的。最後便是壓軸的炸鐵橋，目標有三個，護衛砲台只有一個，過程簡單得來又能滿足破壞感。





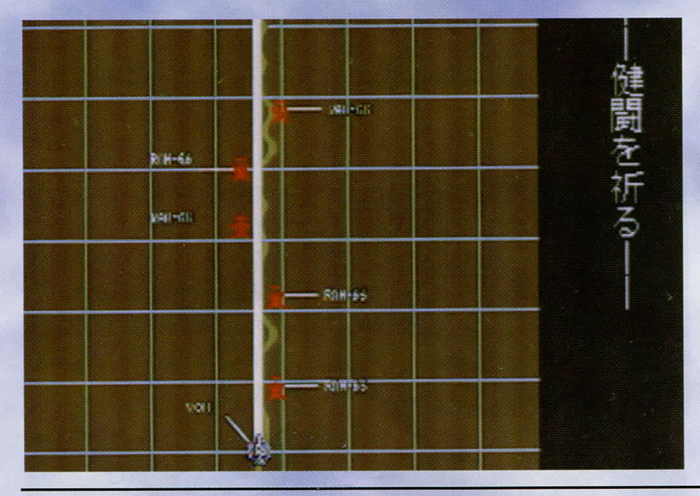


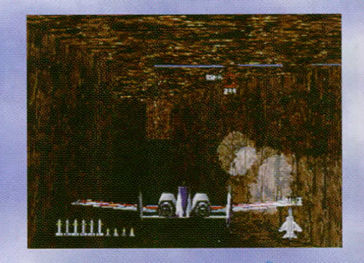


MISSION 16：突入〈賞金：13300000〉
敵機：　RAH-66　×5

目標：順利通過山洞

當能在MISSION 7順利通過，那麼在此版再加上可選更穩定的機種理應能有驚無險地通過。同樣地，由於強制要通過山洞，故不能超出山洞的高度，否則二話不說便遭擊落。而在洞中的RAH-66亦會還火，但玩者亦應不予理會及以地面的圖案作方向指標，好令自己更明白前景為重，務求順利通過。至於筆者的經驗便是：A-10仍然好好用！







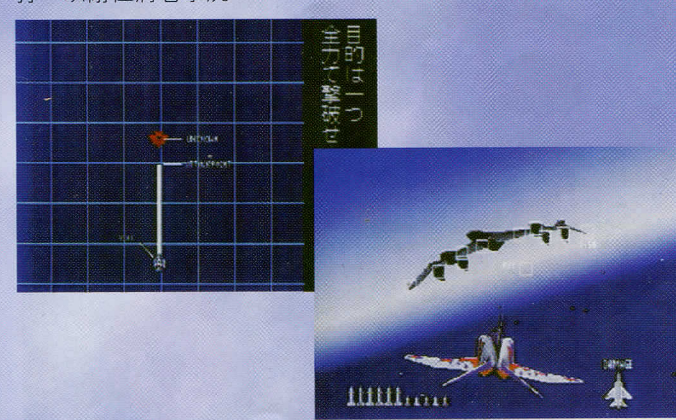




MISSION 17：衝擊之空中要塞〈賞金：28500000〉
敵機：　空中要塞　×1
YF-22　×2

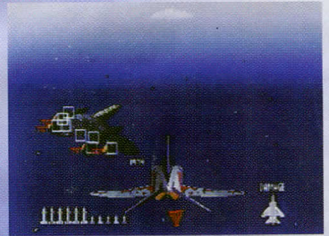
目標：擊毀空中要塞

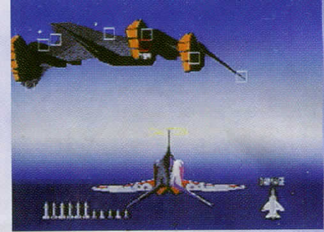
終於也到達最後一版了，到了此段錢已沒有太大價值，當然聘請最貴最勁抽的遼機吧，記緊只聘用有ACE水平的機師（反正有錢耶！），而且要它主動幹掉可惡的YF-22，好令自己專心攻略空中要塞。至於空中要塞則果然是最後首領，距離二千多也十分巨大，簡直可稱之為「毒蛾號」，而且如撞到它亦會立刻墜機，不像之前般不會發生機撞機事件。至於在攻略方法方面，基本上自機的均速與毒蛾號是相等的，故玩者大可將自機降到高度一百米之下，並從後跟蹤，只要距離在一千米內便可作出連消大打，以耐性將它擊沉。

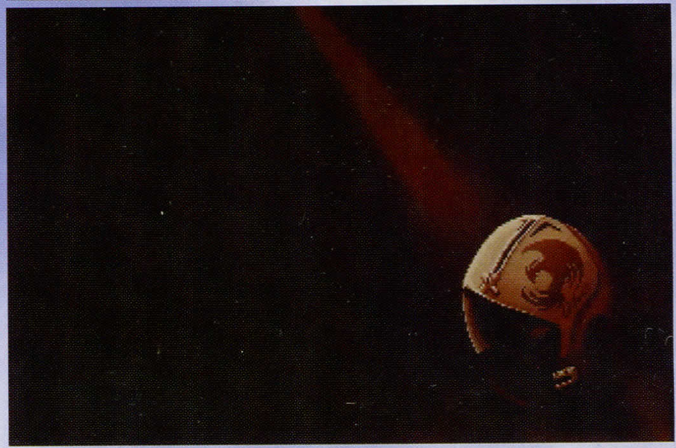










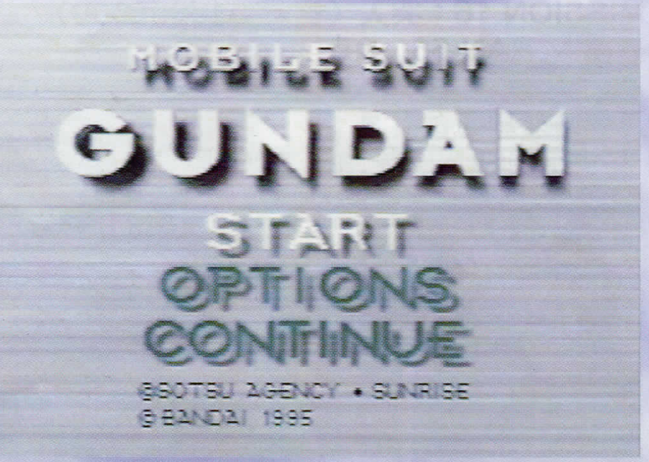


任務完成，光榮回國



新類型人速成班（高級）

機動戰士 GUNDAM



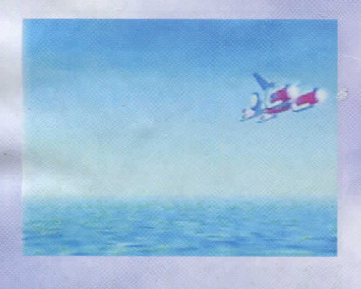
機種：PLAY STATION	遊戲性質：STG
製造商：BANDAI	容量：CD-ROM
價格：6800日圓	



文：阿姆羅•尼爾

第五話　苦鬥
敵機：愛爾蘭蟹（MSM-03 GOG）×7
紅蟹（MAM-07 GRUGLO）×1

在幹掉「黑色三連星」後，木馬號便取得補給，並立刻向位於南美洲的查布羅基地進發。不過要到查布羅便必要先經過白令海，而自護軍亦派出一名女間諜混入木馬號，並在白令海以水中用機動戰士作出伏擊準備。



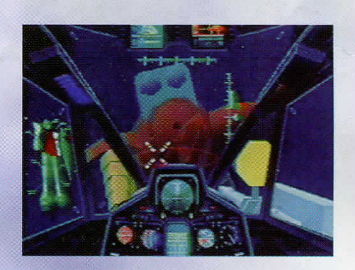




注意愛爾蘭魚雷

在此版中玩者會遇到七台愛爾蘭蟹，如以機動力來說愛爾蘭蟹根本不是高達的對手，但由於高達絕對不是水中用MS，故在此版中難免反被對方愚辱。就戰鬥方法，愛爾蘭蟹主要以魚雷作攻擊，而且在發射前會先將身體直立，所以玩者只要橫移便能輕易避過，不過要注意的是魚雷的顏色與水底十分相似，故要小心觀察。另由於一定時間後本版首領紅蟹便會出場，故為求更輕鬆處理，玩者應盡快擊落所有愛爾蘭蟹，以免與紅蟹一起加入圍攻行列，令場面顯得混亂。



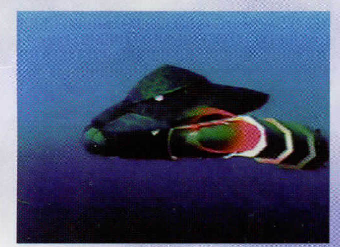


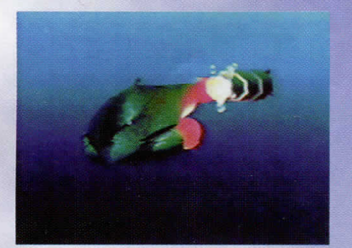


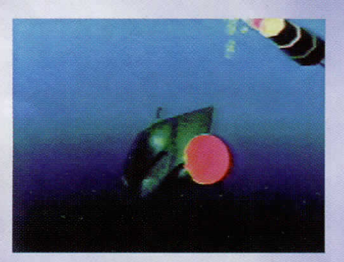


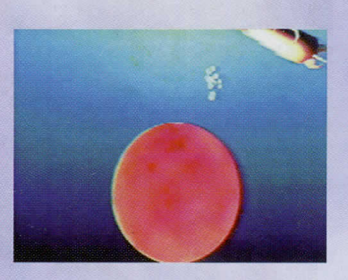
以主動攻擊擊墜紅蟹

既然連愛爾蘭蟹也要「追餐死」，故倒不如以主動攻擊對付紅蟹。當看到紅蟹時，便向前推進及鎖死它，並在有效範圍以電子萊福槍擊之。至於當紅蟹發射二連裝魚雷時，用橫移便能以目標作圓心繞圈避開。此外，玩者亦應在紅蟹離開視野範圍時緊看著雷達，根據其顯示追蹤它。而對於此技倆，玩者亦更應熟習，因為以後數版也可用上。









第六話　強襲

敵機：龜霸（MSM-04 ACGUY）×4
雙面蟹（MSM-10 ZOK）×1
紅魔蟹（MSM-07S ZUGOCK）×1



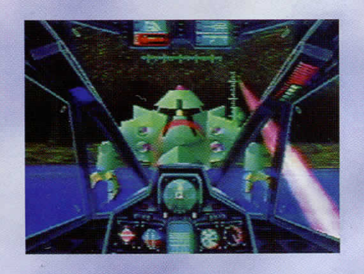


幾經艱苦，木馬號終到達查布羅基地，可是宿敵馬沙竟駕駛著其專用機動戰士「紅魔蟹」追趕到此，而且更潛入查布羅基地，於是一場激烈的攻防戰又告展開。

速戰速決戰龜霸

要形容龜霸，簡單點可用「古惑」二字，高機動力加上集體戰術往往令玩者措手不及。不過要攻略其實亦不太難，正如在第三版中對付「老虎」一樣，只要鎖死一台及以萊福槍擊中它，跟著一面向目標步近一面開槍便能以此逐個擊破。不過要注意的是要不時察看雷達，看看有沒有敵機以高速偷偷地跑到後方或接近，如有的話應立刻改變所鎖死的目標，以免因遠失近。此外，在展開追逐戰時，玩者要小心行事，不要因一時之氣而被引到水池上。







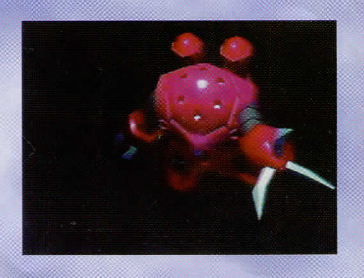






砲台．雙面蟹

在戰鬥場地的中央，玩者不難發覺有一水池，而池中不時會出現一台雙面蟹及向玩者發射米加粒子砲。雖然雙面蟹基本上只會在水中浮出沉入，不會攻上岸戰鬥，但由於其米加粒子砲的威力實在不能小看，固還是早早處理掉好，反正只要兩發萊福槍便能將之擊毀。

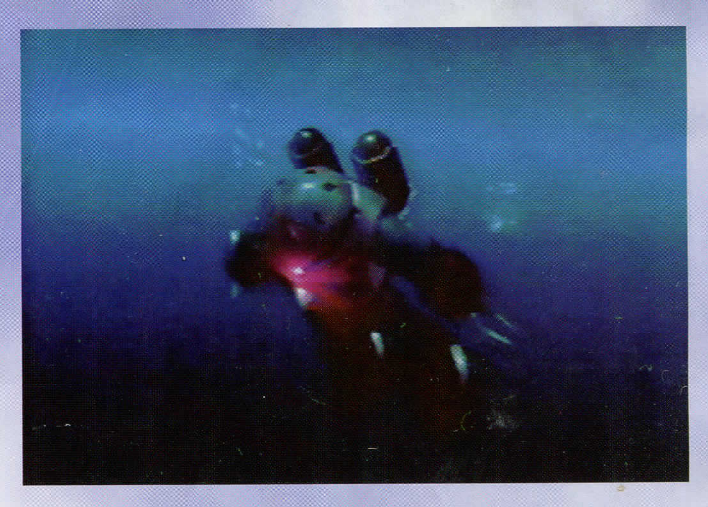




以靜制動對付紅魔蟹

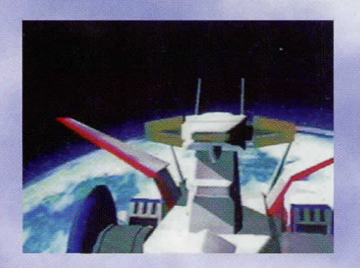
壓軸好戲「紅魔蟹」終於出場了，正如以往一樣，一定要在首領出場前先將所有雜魚機「攪掂」，以免夜長夢多。然而當看見紅魔蟹的機動力，任誰也不期然「呼天搶地」，簡單點來説是根本不能追到它，而且對方更可從容地避開萊福搶的襲擊。不過，沒有一種東西是絕對完美的，只要用上對付「黑色三連星」的戰術加以變通便可以靜制動。在看見紅魔蟹時，玩者的首要任務便是停步及鎖著它，永遠將它放在前面，不時可用萊福槍射它搏搏運氣，但當發現它向自己衝來時便將武器改變為鐳射劍。而紅魔蟹的攻擊大致上可分為兩種的，一是直接衝向玩者，而玩者只要配合好時間便能先發制人，將它「劈到飛起」；二是先用火箭射向玩者，同時衝向玩者，此時況其實只要以它為圓心橫移避開火箭，並順勢砍下那「送上門」的機體便行，基本上要注意的便是「時間」二字。





第七話　追擊
敵機：大魔（MS-09 DOM）×8
魔爪（MA-05 GIGULO）×1

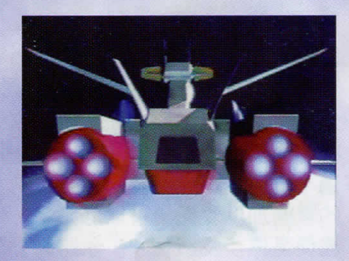
在查布羅一役後，木馬號一行人便立刻再次向宇宙進發，準備前往參與所羅門攻防戰，可是就在中途又遇上自護的追擊部隊，而新型MA魔爪亦在戰鬥中出現……



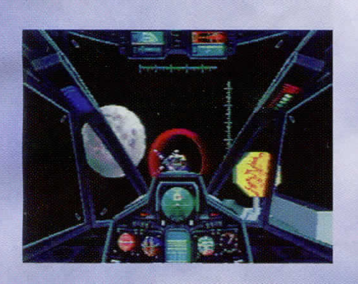


以大魔作練習目標

這版可是此遊戲的一項紀錄，因是第一次有九台敵機出現，不過相信能玩到此地步的機師已有不錯的駕駛技術，至於在此版，玩者不妨放膽地以大魔作練習對手，以機動戰士來玩玩「DOG FIGHT」！在技巧方面，各位還記得在第五版對付紅蟹的技倆嗎？沒錯，那便是要鎖著一對手，然後以對方為圓心作移動，但由於是在太空，故即使上下也可以。而在此版中玩者不妨先舉盾及



在窗口中鎖著對手，並以萊福槍射之，而且當對手逃生時，便以上述方法把它留在窗口及彈道內，至於此技倆便是日後連勝的殺著，故非要熟習不可。



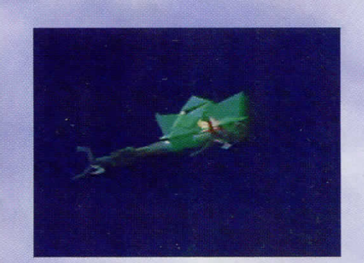




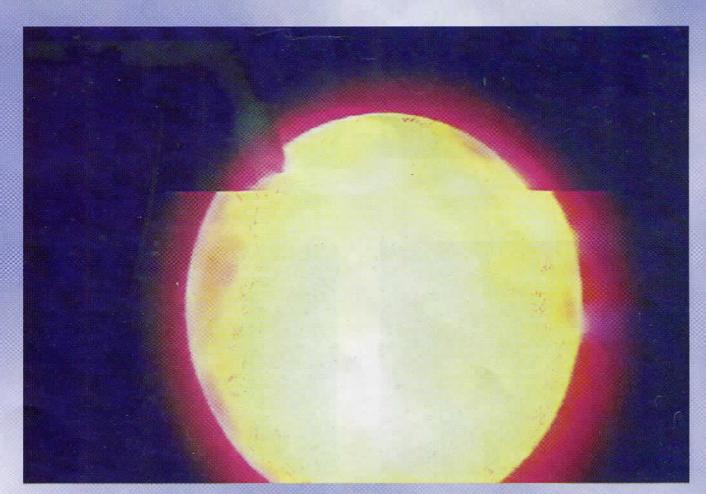


大而無當的魔爪

基本上魔爪只得一個大字，當美拉通知玩者魔爪出現時，玩者只要立刻幹掉剩下的大魔便已踏出勝利的第一步。因為用上剛才的練習結果，當變成單打獨鬥時，魔爪便會立時變成玩具般，任由玩者愚辱，而筆者便喜歡從側面用鐳射劍劈它，又快又有效，只要不一會便會看到魔爪「反肚」的場面，順利步向下一版。









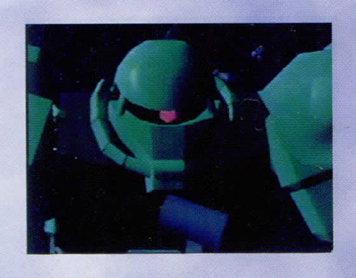
第八話　恐怖
敵機：渣古（MS-06F ZAKU 2）×2
大魔（MS-09 DOM）×4
魔霸（MA-08 GEYGZAM）×1

由於在上一役木馬號已損壞不堪，於是一行人便到了殖民衛星六號進行補給，之後便立刻前往所羅門戰線。在所羅門一役中，聯邦軍動用了最強兵器太陽反射鏡，於是在眼見大勢已去下，自護公國統帥桑比家的三子當支魯以巨型MA「魔霸」出陣，決心背水一戰。











快刀斬亂麻
最初看片頭，看完整個所羅門也給機動戰士站滿了，真的不禁為之一怔，而且遊戲中好像有打不完的敵機，不過測試下發現原來只有六台，但「抵抗力」強的機動戰士有六台已叫人好受。至於戰術方面，由於有一台超巨大MA「魔霸」作壓軸，故玩者還是先「快快手」幹掉所有「抵抗力」強的雜魚吧。

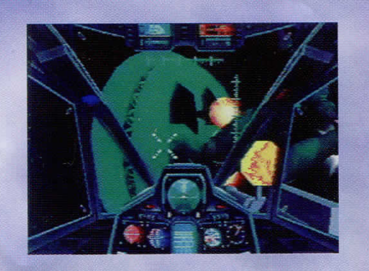




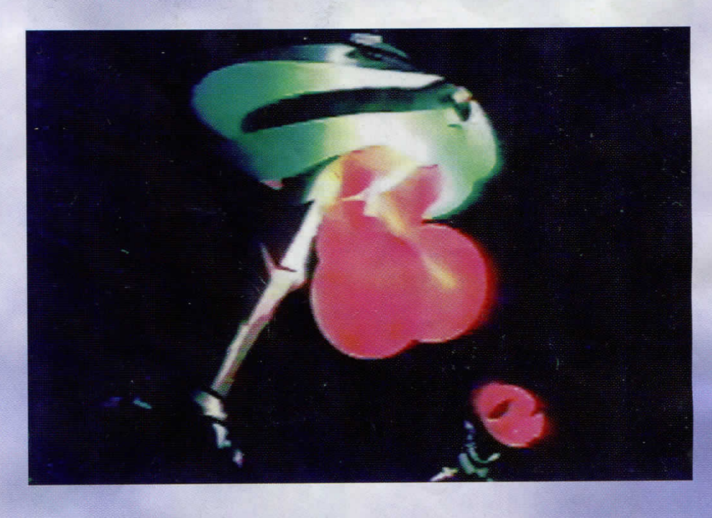




不用盾也能作戰
基本上魔霸的攻擊是以一連串的米加粒子砲射向對手，而玩者在學會以目標作圓心移動後，便能輕易地避過，並且可不停地以萊福槍射它，故玩者只要與它保持一小段距離便可以游鬥方式勝之，而且由於對方根本動不了自己身上一根汗毛，所以連盾也可以不用，作出果敢的攻勢。









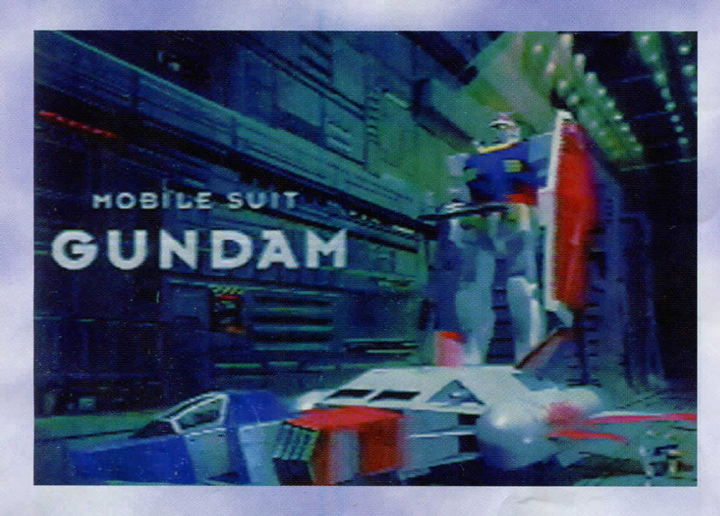


第九話　謀略
敵機：大魔（MS-09 DOM）×8
強人（MS-1S GANN）×1





在所羅門攻防戰後，木馬號便駛往殖民衛星五號進行維修，以準備下一次戰鬥。而自護方面似乎已到了絕境，連續地使用大量新型機動戰士於實戰，而在往殖民衛星五號途中，一台稱為強人的機動戰士首次出現。







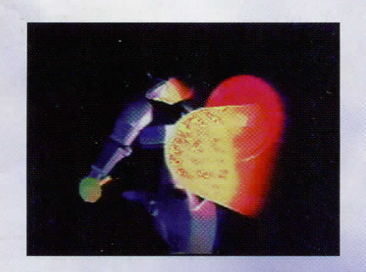


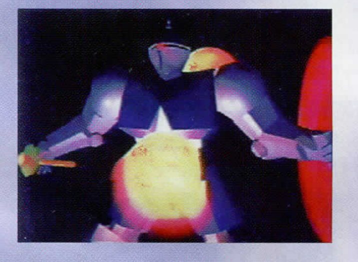
這是BONUS STAGE嗎？

正如以往一樣，玩者亦應以十成功力盡快了結所有雜魚，待首領「強人」出場，不過此版的確令人有些失望，「強人」竟然一點也不強！就性能而言，強人的速度也相當高，但玩者只要從雷達上觀察便可將其補捉，另一方面它亦會衝到玩者面前用劍攻擊，但這卻又是玩者的一大機會，只要用盾一擋再用劍劈下便能佔到便宜。此外，強人另一主力武器便是它的盾所發射的飛彈，玩者只要一邊橫移避去，一邊用萊福槍射它便行，不一會強人便會變成廢鐵一堆。不過雖説此版十分簡單，但下一版卻是異常艱辛的一版，這大概叫作暴風雨的前夕吧。



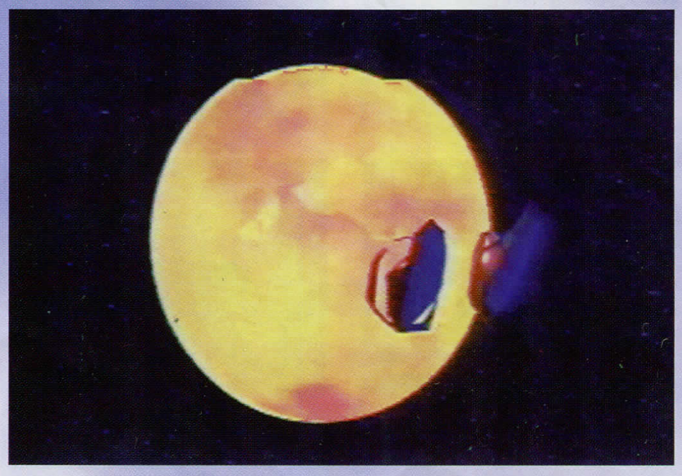








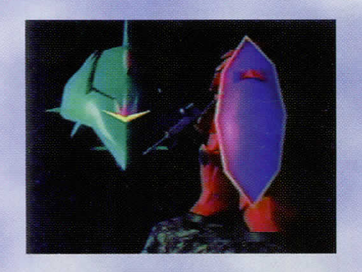






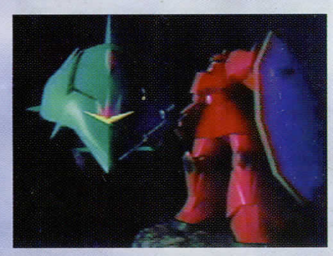
第十話　覺醒
敵機：紅勇士（MS-14S GELGOOG）×1
愛美號（MAN-08 ELMETH）×1

在補給及維修過後，木馬號便前往參與「星一號作戰」，向自護要塞阿巴奧進發。然而在中途，馬沙竟帶同另一台新MA出陣，而駕駛著它的機師除同是新類人外，更是一名影響馬沙及阿寶一生的女孩——娜娜。





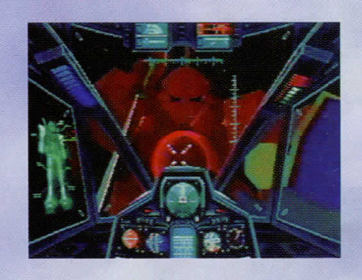




難纏的紅勇士

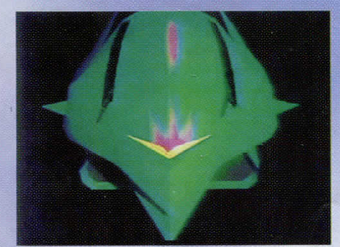
由馬沙駕駛的紅勇士當然有如惡魔般可怕，但最可怕還是玩者明知根本打不死他，最多只能將他暫時趕離戰區。因此不論如何，玩者也不要以火箭砲射它，以免浪費彈藥，至於保留下來的當然留待可擊落的愛美號吃。







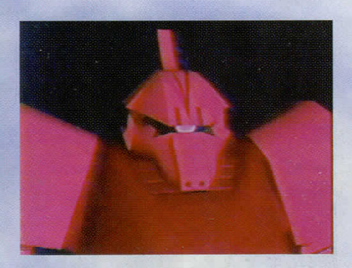




苦戰圓錐砲

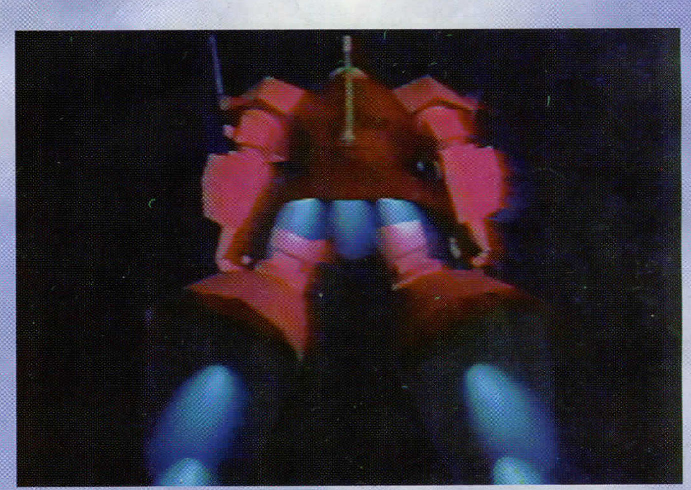
幾經辛苦，不知捱了馬沙多少輪攻擊後，主角愛美號終於也出場了。但其實早在與馬沙扭鬥之時，愛美號的圓錐砲早已作出攻擊，有趣的是縱使玩者在主螢幕上看見它們亦沒有辦法將之射落，而且它們從來只會在機背攻擊。因此在與紅勇士游鬥時，玩者應一反常規，飛到那裡也要拿起護盾，而這亦是唯一對付圓錐砲的方法——「死也要擋」。





愛美號攻略

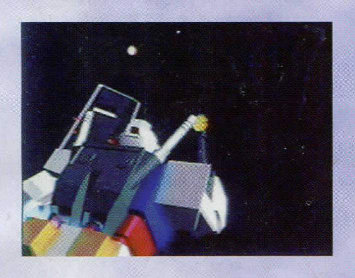
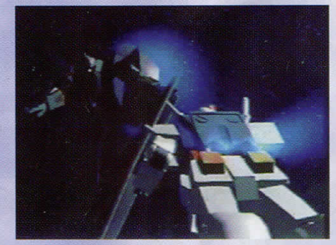
奇怪地，到了要正面對抗愛美號的時候，對方竟沒有用上圓錐砲，相反地用上了米加粒子砲，大概設計人員想遊戲來得公平些吧。至於攻略方面，對付愛美號的方法亦如對付魔霸等首領時般，不過由於馬沙會駕駛著紅勇士不時作浮離攻擊，固在此版應「有事無事」也舉起護盾。至於在米加粒子砲方面，愛美號明顯與魔霸差了一段距離，加上其戰鬥力及機動力均遠遠不及魔霸，固此版如以實力比較，倒不如說馬沙才是首領更為貼切，至於在作戰時，玩者只要不斷留意雷達，一邊追蹤著愛美號，一邊留意著紅勇士的行動便能冷靜地成功通過。



第十一話　　脱出
敵機：大魔（MS-09 DOM）×？
渣古（MS-06F ZAKU 2）×？
綠勇士（MS-14A GELGOOG）×？
自護（MSN-02 ZIONG）×1

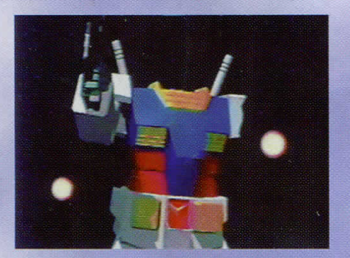
終於，戰爭也到了決戰的階段了，在「星一號作戰」下，聯邦與自護均作出最後一擊，而馬沙亦駕駛著完成度只有百分之八十的新型機動戰士「自護」出陣……

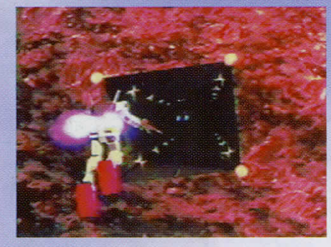


一開始便出場的自護

意外地，最後一版的首領自護竟不是最後才出場，相反地在開始時便立刻出場，與高達一樣四處殺雜魚（當然是聯邦的）。因此，玩者除要繼續追擊其他敵機外，更要小心自護的來犯，至於從雷達上亦不難分辨出那台是自護，因為活動得極快一點的便是它。至於對付方法亦是與魔霸一般，不過以自護的速度便絕對能擺脱玩者的鎖死，故玩者更需留心主瑩幕及雷達上的一切變化。



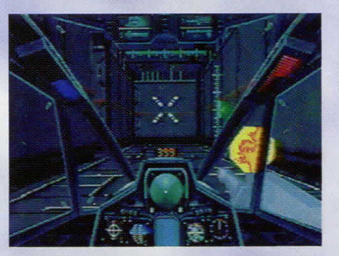
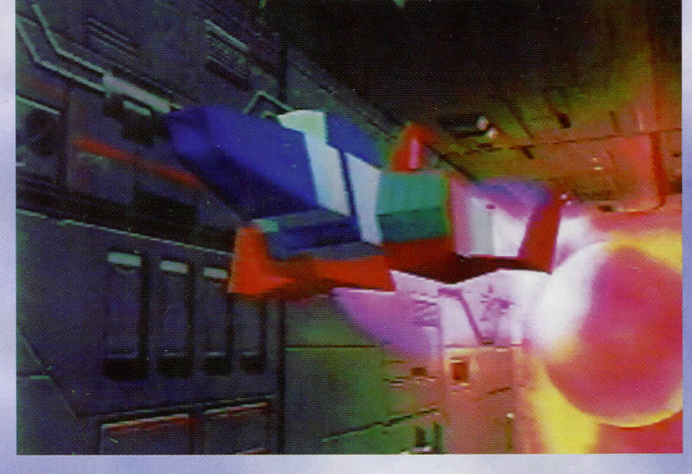
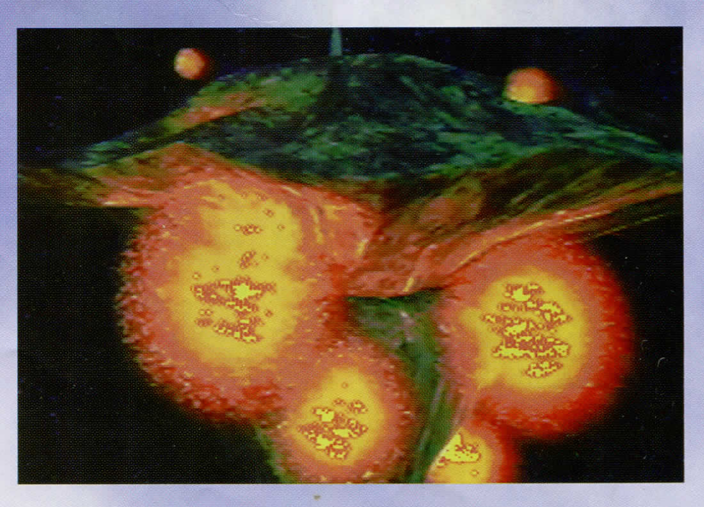
進入DOOM的世界

在擊倒自護後，自護的頭部便會與身體分離，並用米加粒子砲射毀高達的頭及左手，之後便會逃進阿巴奥的內部，而高達亦會尾隨而入，至於畫面便會切換到阿巴奥的內部，形式正像電腦遊戲「DOOM」般。此時，由於頭及左手已失去，故除主瑩幕外，雷達等所有探測裝置已失去效用，操作亦只依靠玩者對高達操作的熟練程度。

超簡單的迷宮突入法

在主瑩幕上，玩者可看到時間已由四百秒開始到數，而玩者便必須於四百秒內從迷宮般的阿巴奥內部找到自護的頭部及毀之。雖然迷宮看似困難，但玩者只要一直向前行，並在遇到彎角時優先選擇向左轉便可解決。而在剩下大概二百多秒時便會遇上的自護頭及開戰，不過由於已失去身體，故只需兩搶便能將之破壞，完成遊戲！



講義小補充

防守要領

於遊戲中，最簡單的防守方法當然是舉盾擋去敵機的攻擊，但正如上期所說，如此的方法只可用於基本模式中，當到達「至高無上」的NEWTYPE模式時，繼續依賴護盾根本只是自尋死路，以敵機之火力足以在數輪攻勢後令玩者爆盾，而如果玩者沒有一技傍身話便會被迫淪為「赤裸羔羊」，任人愚辱。因此，玩者應好好地利用「水平移動」此系統，在敵機發動攻勢時按著R1及按動方向鍵便能輕易避開，而且如位於宇宙或水中的版數便可上下移動。

目標鎖死及水平移動之運用

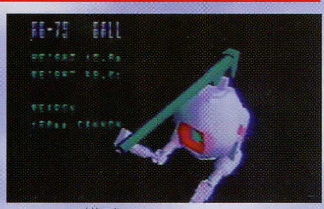
正如今期所說，目標鎖死及水平移動的配合運用可是遊戲中的取勝關鍵，如能純熟運用的話便可說立於不敗之地。水平移動在上文己交待一二，而目標鎖死（△鍵）便是簡單的索敵系統，玩者只要按動便能鎖著主螢幕中看到的敵人，最基本的用法便是可發現到遠處微塵般的敵機及縮小目標範圍而易於射擊。至於當將目標鎖死及水平移動混合使用時，便是此兩個技倆的真正威力，由於在鎖著敵機後再水平移動便會以敵機作圓心移動，故如善用基本上己可無視敵方的攻擊。

預測彈道偏差

預測彈道偏差乃射擊的基本技倆，一般來說當敵機或自機移動時也會出現彈道扭曲的現像，因此當攻擊敵機時必要預計好彈道的偏差，以免白白浪費彈藥，甚至因彈盡而陷於苦戰。

「GUNDAM」機械小全集


RX-78　高達


RB-79　鐵球


MS-06S　馬沙專用渣古

MS-07B　老虎

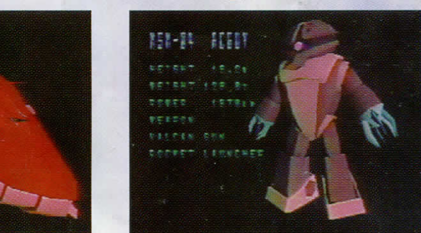

FF-X7B　核戰機


MS-06F　渣古


MS-09　大魔


MSM-03　愛爾蘭蟹

MAM-07　紅蟹

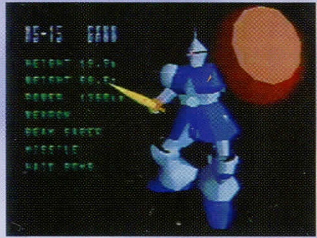

MSM-04　龜霸


MSM-10　雙面蟹

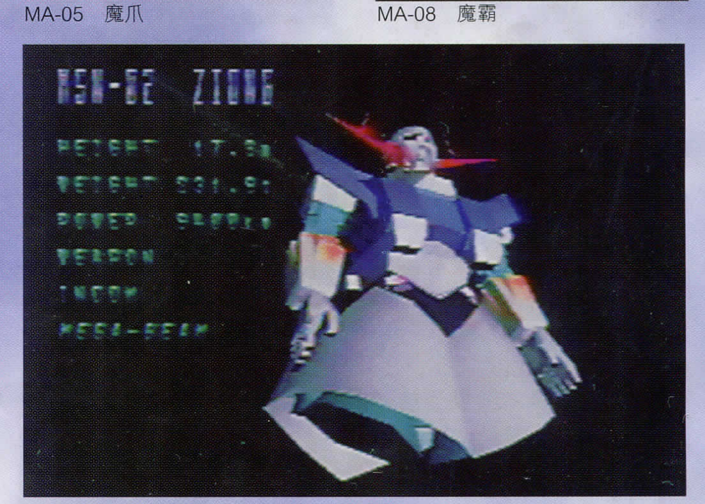

MSM-07S　紅魔蟹

MA-05　魔爪


MA-08　魔霸


MS-15　強人


MS-14A　綠勇士



MSN-02　自護


MS-14S　紅勇士


MAN-08　愛美號



RUIN ARM
「古代兵器」

機種：超級任天堂
生產商：PLEX/BANDAI
遊戲類型：A．RPG
容量：20M+64K RAM

集各家大成的RPG

「古代兵器」是一隻集合了眾多元素的RPG。戰鬥形式像「聖劍傳說2」，解謎要素像「四狂神戰記2」，還有調製武器像「艾法尼雅戰記」和「SD高達騎士物語2」。在迷宮內包含了大量的疑難要去解決，其系統R.A.P.（REAL TIME ASSIST PLAY，真實時間援助）需要玩者在真實時間的情況下去解決謎題，充份地運用了二人合拍的動作和走位重要性的技巧。

星的力量

在這遊戲內是沒有經驗值和等級的，玩者可以在世界各地拿取☆，以提升本身的力量。方法是在MENU選「振分」，分配☆於體力、魔力、腕力、守備和身輕（速度）裡，舉個列說，主人公的體力基本值是40，假如你分配8粒星在體力，那麼主人公的體力便是40X8=320了。順帶一提，各項能力的滿額值是20☆。

故事大綱

從前有一個由「機械」和「魔法」支配著的超文明社會。但是，人類的欲望永無休止，最終導致自相殘殺，互相破壞，到處焦土。時間不斷的過去，文明所遺留下來的「遺跡」散佈世界各地，而人類亦生活在這樣的世界中…


◆從前的人類錯誤地發動了這巨大的能量


◆人形機動要塞到處破壞

某一天，主角的妹妹艾莉斯不知何故心情不佳，獨個兒走到附近的懸崖去吹風。老爸眼見愛女這樣，便叫主角福田走去安慰一下她，並且說早點回家吃晚飯。

基本操作

A：談話／調查／抱起同伴／拾起／
拉起同伴／投擲
B：右手指令（如揮劍）
Y：左手指令（如用藥草）
X：身體指令（如使用道具）
L：道具選擇
R：呼喚電腦所操作的同伴作協力／合體必殺技
L+R：改變道具的使用對象（即1P向2P）
START：MENU
SELECT：PAUSE
SELECT→START：回到這一版面的最初位置
SETECT→A：世界地圖／迷宮圖

◆在世界各地找到不同的同伴

◆振分分配是很重要的

◆在「道具」欄裝備武器和防具

◆角色介紹

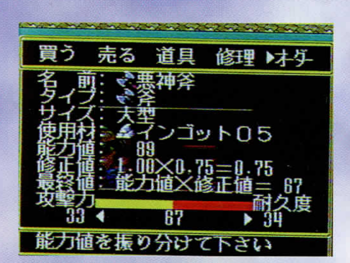
指令



(1)道具（有關道具）
1.右裝 右手的裝備
2.左裝 左手的裝備
3.體裝 身體的裝備
4.使う 使用道具／裝備
5.入替 交換1P和2P的一項道具
6.並び 調換道具的位置
7.捨てる 丟掉道具
8.つめる 排好道具
9.合分 把道具分拆式組合
(2)能力
觀看角色的各項參數
(3)振分
分配星的力量
(4)ジョイ(JOY)
改變操作的按鍵
(5)環境
改變字幕捲軸、文字顯示速度和聲效等設定
(6)オート(AUTO)
改變1P或2P的控制（人手／電腦）
(7)人物紹介
介紹本遊戲至今出場的角色
(8)ファイル(FILE)
1.セーブ(SAVE)－儲存進度
2.プロテクト(PROTECT)－保護檔案不被寫掉
3.コピー(COPY)－拷貝檔案
4.チェンジ(CHANGE)－交換檔案的位置
5.デリート(DELETE)－消除檔案
6.ロード(LOAD)－取回上次進度

訂製武器

像SD騎士物語2一樣，玩者可以隨自己的喜好，訂製出心目中的優良武器。可訂製的武器共分七類，分別是單手劍（橫向揮動）、單手劍（直刺）、雙手劍、斧、槍、弓和弩，而每樣亦分為小型、中型和大型三類。玩者可以用本身的武器或是從調合師那裡所提煉出的金屬，製出各種武器。舉例來說，假設你用一塊「恩葛特05」的金屬想去鑄造一把大型的斧，首先「恩葛特05」的能力值是89，而大型武器和斧的修正值分別是0.75和1.00，所以最終修正值是0.75×1.00=0.75，而最終值則是能力值×最終修正值，89×0.75=67。玩者可以把67平均分配在攻擊力和耐久度上（如47和20）。順帶一提，若果耐久度超過99，那麼該武器便不會損耗（此遊戲的預設值為200，即所有超過99耐久度的都用了200點）；還有攻擊力的上限是200，換言之如果有最終值為400的武器，那麼已經是本遊戲最強的訂製武器了。



◆訂製威力強大的武器

個人必殺技／二人合體技

使用個人必殺技的方法是先要裝備和該角色吻合的武器（對照表見下），然後按實攻擊掣，直至角色狀態欄上方的指示標儲滿（藍色），放開掣便可放出必殺技。至於二人合體技是個人必殺技的強化版，是某角色和主角一起使出的絕招。（主角根本不能被換掉）方法是先按R來儲個人必殺技，這時2人的指示標全同時呈藍色，放掣後便使出合體必殺技。可是二人任何一個在儲招時被攻擊的話，是需要重新再儲的。

必殺技對照表

角色	專用武器	個人必殺技	合體技
主角	橫揮劍	火龍激突	／
妹妹	魔法杖	視乎魔法而定	高空投擲炎烈彈
捷古	火箭發射器	3-WAY火熱炮	加農炮
寶思娜	槍	水龍卷	超龍卷裂破
杜蘭	斧	回旋斧	回旋火十字
尼爾路	直刺劍	半月劍波	超半月劍波


◆必殺技：火龍激突


◆必殺技：烈火衝


◆必殺技：3-WAY閃電

◆必殺技：3-WAY火熱砲


◆必殺技：巨冰雹


◆必殺技：毒靈彈

耐久度

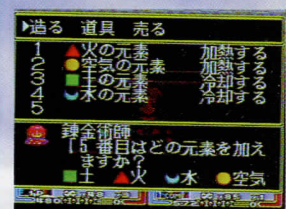
基本上大多在武器店發售的武器，在受過一定程度的損傷後便會損耗，當耐久度變零時該武器（或盾）便會消失。解決方法是趁用未完全損耗前拿去武器店修理，或是使用道具「基米加魯X」來回復舊觀。

魔法

在這遊戲裡，只有主角的妹妹和人魚族的寶思娜才能使用魔法，而只有妹妹能用必殺技來強化魔法。攻擊魔法的實用性有限，因為一來浪費回復的MP，二來攻擊力又不是很強，固多數用回復魔法。

調合

在較大的城鎮裡住有調合師，她會按照玩者所需求調合出各種金屬。調合共分五項，每項都是由四種元素——土、火、水、空氣，加上加熱或冷卻，從這八種組合裡選取五項（可以重覆），做成各種物質。



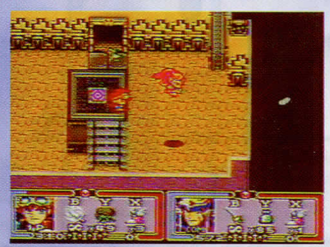
◆鍊製貴重的金屬

小跳躍／投技／半步站立技

儘管你有足夠的速度和穿著跳躍鞋，這個遊戲的跳躍情節足以令你俯首稱臣，固此小跳躍是必需和不容忽視的。小跳躍是指先站在邊，然後垂直跳，在空中輕輕移動，留意地上的影子位置，直至剛好未跌出外，然後向目的地一躍，那麼會遠比原地跳躍遠了半格至一格（在這遊戲內過關的關鍵往往就是此半格！）

投技方面，在遊戲後半部佔了非常重要的地位。若果有20粒☆的速度，再加上小跳躍，那便更能發揮投技的威力。此外，學懂熟悉的空中突轉投法和把握得好跳台的跳躍和投擲時間，會令破關有莫大的幫助。

至於半步站立技，則用來應付空中冰塊加上突刺球的組合。基本上空中冰塊會在玩者站立後一秒便消失掉，假若在前面還有一碰便彈開的突刺球，那麼便很困難去過關。故此要學懂如何去「感受」在跳躍後空中轉向時的落地點，這最接近掉下來邊線的位置，剛好在突刺球的有效範圍以外，然後立刻跳走，這便可以過關。


◆拋擲


◆小跳躍

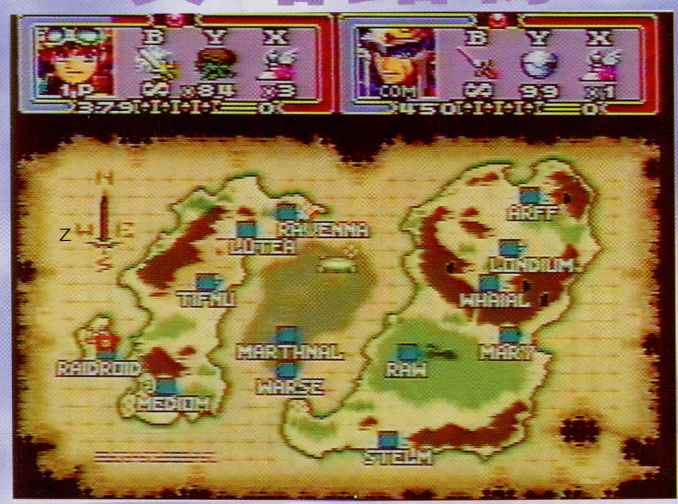

◆捉起



攻略路線

「被命運作弄的兄妹」

(1)雅夫村｛*1｝



◆全體地圖

福田首先到村北的懸崖｛*2｝找回妹妹，接著在回家時老爸波根｛*3｝的朋友杜蘭｛*4｝到訪。在第二朝老爸叫福田到村東的洞穴去，在洞的最深處放了一把劍。他叫艾莉斯一起去，但是露斯亞｛*5｝就要留下，還有洞內有很多怪物｛*6｝，於是給了武器和魔法二人防身。在村內買過防具後，經過山路便到達了雅夫洞穴。順帶一提，小心掉進洞穴裡，否則會被扣HP的。在山洞的最深處，用洞窟之鍵｛*7｝打開門，就取得了基索那之劍｛*8｝和波根的信，信的內容大意是叫他們到隆迪姆｛*9｝那處找一個名叫捷古｛*10｝的老人。當他們回到村時，在家中的鍋裡找到露斯亞和綠色寶石｛*11｝，然後在懸崖發現老爸和杜蘭被尼爾路｛*12｝和其黑色士兵包圍。老爸不肯把綠色寶石交出，便和杜蘭跳進海中。福田正想襲擊尼爾路，但被他一招擊倒。醒來後，把村內兩名黑色士兵解決，便向村西的隆迪姆王國進發，開始二人的「萬里尋親記」。



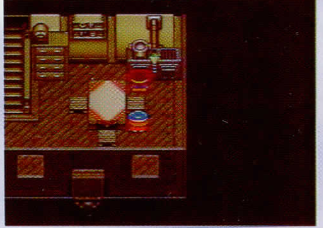
◆波根：這把聲，可不是杜蘭？



◆等級之星



◆主角取得一封信和基索那之劍


◆在煮食爐找到綠寶石和露斯亞

1.雅夫洞窟

1.睡眠魔法杖
2.藥草（需要用跳躍鞋）
3.雷電魔法杖
4.洞窟之鑰
5☆
6.波根的信、基索那之劍

- 門
- 較高地面
- 由低地面上高地面的樓梯
- 不能通過的地方
- II(K)－ 鎖匙門
- II(C)－ 條件限制門
- A－ 樓梯
- ①－ 寶箱

B1 B2 入口



能治失憶的冷靜劑

(2)隆迪姆王國

城外的守衛看見福田的黃金之劍以為就是波根，後來嘉魯撒古｛*13｝証實不是後，他帶我們到王城晉見凱撒王｛*14｝。嘉魯撒古説基索那之劍原來是三把聖劍之一，當年波根還是騎士團的隊長，後來不知何故隱居在阿夫村。而捷古則在十三、四年前來過，現在正住於斯帝姆公國｛*15｝。在村內，福田看見老爸從酒巴走出來，追過去問清楚發覺他好像失了憶，而艾迪亞｛*16｝和萊爾｛*17｝説波根竟是其父親！在王城內的魔法師美霍斯｛*18｝説藏在城西洞窟的「歸心石」經過錬金術師的調製，便能做出能治失憶的冷靜劑｛*19｝。福田買過裝備後便立即到村西的隆迪姆洞窟，並在最深處找到「歸心石」的守護者褐巨妖，打倒它後取得「歸心石」便回村找錬金術師，一天後取得冷靜劑，可是艾迪亞卻説波根並不是其生父，而他亦去了懷雅魯｛*20｝。最後她給福田捷古當年留下的爆彈｛*21｝三枚。

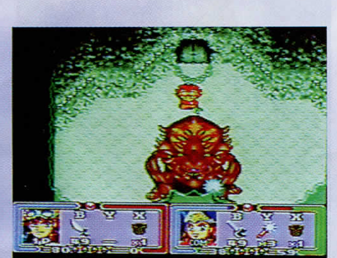


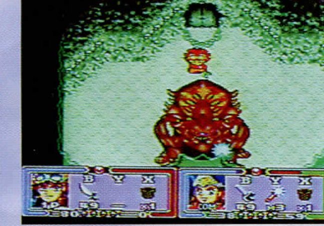
◆凱撒王：我就是隆迪姆王國的皇帝，請你隨便參觀吧

2.隆迪姆洞窟

1.打敗敵人後取得洞窟之鍵
2.冰雪魔法杖
3.☆
4.300G
5.新月彎刀
6.按鈕→開條件門
7.頭目——褐巨妖，打倒它出現3☆
8.歸心石
9.傳送區→入口

◆「歸心石」在城西的洞窟裡





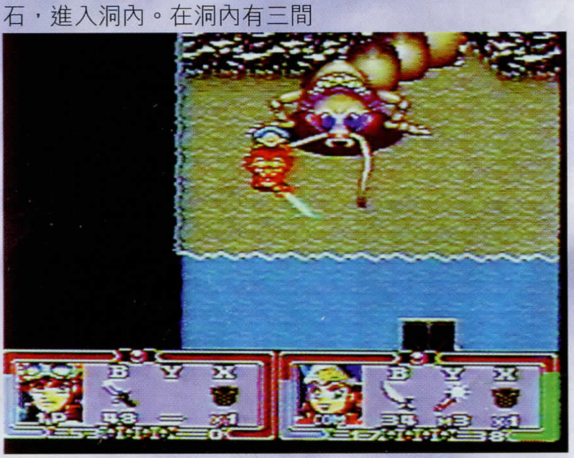
◆褐巨妖的弱點在正面

◆拿歸心石去提煉冷靜劑

擋著去路的大蜈蚣

(3)懷雅魯→瑪利亞｛*22｝

福田和艾莉斯到達通往斯帝姆公國的必經之路－－懷雅魯，村民說在前幾日村南的隧道｛*23｝入口被大石封住了，所以斯帝姆公國的物資便不能運過來，除非有爆彈將岩石炸開。另外村裡的孩子說隊道裡有可怕的怪物，於是福田便立即出發，先用爆彈炸開岩石，進入洞內。在洞內有三間房目前為止是不能進入的，要在後期獲得特別道具才可。到洞穴最深處找到了頭目大蜈蚣，其弱點是在腰部，先引它把頭伸出，再立刻跑向其腰部攻擊，就可以將它消滅，到達瑪利亞村。還有，在洞內的古里蒙那｛*24｝和革之鞭威力很強，別忘了取呀。



◆頭目一大蜈蚣



◆要爆彈才能炸開隨道的入口？



◆按鈕機關需要二人合作



◆先引它衝前後向其腰攻擊



◆隨道入口

3.隧道通道

1. 按鈕→出現2
2. 洞窟之鍵
3. 回復藥
4. 按鈕→打開A門（需要用躍鞋）
5. 殺死全部怪獸→洞窟之鍵
6. 按鈕→隱藏地面出現
7. 隱藏地面
8. ☆
9. 500G
10. 洞窟之鍵
11. 當心斷橋
12. 回復藥
13. 洞窟之鍵
14. 古魚蒙亞劍（兩手劍）
15. 頭目－大蜈蚣，打倒後出現寶箱→3☆
16. 革之鞭
17. ☆

火熱地帶
隱藏路線
傳送區

1F
入口
出口
B1

傳說巨人

(4)維路達大森林｛*25｝→獸人村

在瑪利亞，村民説在村外西面的維路達大森林內，隱藏了一條由獸人居住的獸人村，而且在獸人村西面有從前遺留下來的遺跡。在南面村口，有一名叫美雅｛*26｝的女子，向福田説其父患了重病，需要維路達大森林裡的命之花來醫治，但森林內有很多怪物，所以請福田去替她採摘。福田和艾莉斯經過迂迴曲折的森林，終於在西南部的水池找到鮮紅色的命之花。美雅為了報答福田，於是她帶我們回到其故鄉獸人村拿烏｛*27｝。村內的鑄劍師基姆｛*28｝説基素那之劍是寄宿著精靈之力，他把福田的劍加以鑄做，回復了一點攻擊力(40)，另外，村內有名的占卜師奧紀連｛*24｝替福田占卜，獲得不少情報。他説老爸現在身處於「岬」；目前的敵人叫波魯波沙｛*31｝；而福田則在將來會手持「藍黃之劍」面對「恐怖」｛*31｝。難道福田是勇者？在美雅的家，其父答謝我們的努力，贈送一顆☆給福田。（別忘了取！）最後在村北的空地發現了傳説為守護神的人頭石像，並在其背面找到了泰坦之牙｛*32｝。記著這裡一離開後便無法再來了，所以要確實聽取所有情報。



◆在維路達大森林的盡頭內有命之花



◆基姆：這可不是黃金之劍



◆你的爸爸現在…我給你一個提示：岬



◆一個勇者手持寶劍，將「恐怖」打倒


◆人形石像遺跡



擁有強力裝備的捷古

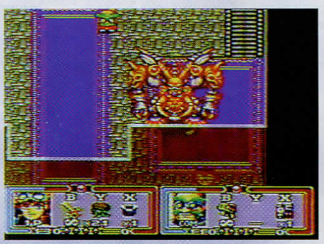
(5)斯帝姆公國→葛特荷布岬｛*32｝

在斯帝姆公國城外，被自稱屬特萊特帝國｛*34｝的士兵捉住，並想在地下牢裡解決我們。畢竟福田是主角，不需三下手勢便打敗他們，並在旁邊房間找到捷古。在捷古的研究屋裡他説黃色寶石｛*35｝被偷走了，由於黃色寶石和祐田的綠寶石同樣具有很強的魔力，故此必定要搶回來。因為城內有很多機關，所以把艾莉斯換成捷古為伙伴較好，順帶一提，在下層研究室樓梯背面有隱藏通道，可得☆和快速裝備｛*36｝，這是過關的必需品。（因為捷古有跳躍鞋｛*36｝，所以可先回到隊道內那間先前不能進入的房拿寶物）在武器屋的老闆説，城內是帝國軍四魔將之一的地魔將高杜｛*38｝所控制，福田於是和捷古立即到達杆子北面入口的費富斯城｛*34｝，並用二人合體技加農炮打破城門。在城內有兩間房是需要二人合作的，玩者必須將2P人物切換成2P控制，不能由電腦幫手，否則你只會經常按SELECT+START來重新開始。1F左上角那間房，首先用有跳躍鞋的角色拿起另一個，把他擲向左邊（用小跳躍跳近邊→跳起中途轉左→擲開2P→立刻回身返去），如是者有跳躍鞋的角色依舊站在平台上。2P把木筒放在裝置上，然後跳下，在1P的腳邊站，交換跳鞋，2P穿跳鞋向上跳，1P立刻按A把2P捉上來，再用相同原理完成另一裝置，才能打開J樓梯的門。2F那間房也是用相同原理，總之把握跳躍和投擲時間，失敗了立刻按消除，直至過關為止。福田在3F找到了地魔將高杜，他看見我們後便變身。他的攻擊方法有幾種，會放3-WAY火球，會放追蹤波，最要命的是地震。攻擊他的方法是先走向大廳的左面或右面的高台，把他的雙臂斬斷，接著不斷向其身軀攻擊，不一會便消滅他，可是要小心其直線激光，會減去很多HP的，打敗他後在其座位上發現黃寶石。回到研究所，艾莉斯留下一封信説老爸在城西南方的葛特荷布岬，她先去會合。福田追到那兒時，看見他們被尼爾路和近衛魔將查因｛*40｝包圍，查因河老爸兩顆寶石的下落時，我們被他發現了，在危急下老爸運起最後的力量把我們送走，可是遺下了寶石和艾莉斯，查因於是叫尼爾路看管她。



◆在斯帝姆公國地牢裡重遇捷古


◆以加農炮轟爛城門


◆頭目—地魔將高杜



◆近衛魔將查因登場！

5.費富斯城

1.800G
2.回復樂
3.回復藥
4.回復藥
5.按鈕→打開工門
6.回復藥
7.基米加魯X
8.洞窟之鍵
9.回復藥
10.長劍
11.長劍
12.回復藥
13.頭目－地魔將高杜
14.打敗頭目出現黃寶石
＊△2回到2

3F　2F　1F　入口　B1　B2
H回到皇宮正門

不可思議的海洋之旅

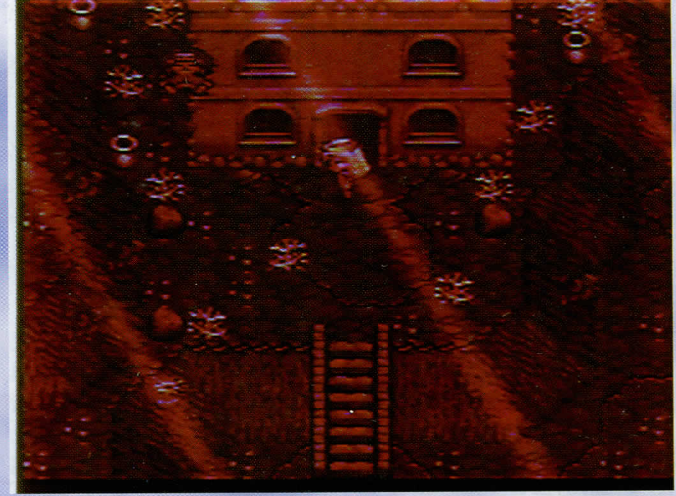
(6)華斯村｛*41｝→瑪些奴王國｛*42｝

不知過了多少時間，福田醒過來，發現自己身在海底的華斯村。瑪些奴王國的寶思娜公主｛*43｝說她在家外看見我從天而降，便把我救回家。她說露斯亞的情況十分嚴重，需要其母才能治療。她把呼吸介指｛*44｝交給福田，此物和潛水裝一樣，能使人類能潛進水底去。在和長老商討如何奪回被黑色軍隊所搶去的瑪些奴王國的會議裡，眾人因害怕厲特萊特帝國的拉美雅鬥士｛*45｝而不想出戰，寶思娜於是請求福田，說敵方把通往人間世界的通道佔領了，福田想想後，為了海底世界的和平，為了回到地面，便和她合作，她於是加入隊伍。（你可以在水裡坐在寶思娜身上，以快速移動）她給我洞窟之鍵，因為其城莎拉爾｛*46｝的正門被守衛擋著，必需在城東的莎拉爾城海底洞窟進入。二人第二天出發，村口的士兵擔心公主安全，便把傳送器｛*47｝交給福田，在危急時可以逃出洞口。向北行到達瑪些奴鎮，由東面出口便到達莎拉爾城，再由右面的洞窟進入，經過海底洞窟後便到達城內。

◆露斯亞身受重傷



◆寶思娜：「為何不去打倒水魔將，把女王拯救回來啊！」



◆從天而降的主角

6.莎拉爾城海底洞窟

1.回復藥



◆獲得傳送器

2.回復藥
3.回復藥
4.☆
5.回復藥
6.槍
7.500G
8.回復藥
9.洞窟之鍵
10.回復藥
11.三叉戟
12.洞窟之鍵
13.按鈕→使隔鄰的房間注滿水

莎拉爾城
■－水
B2
B1
B3
B4
空宝箱
入口

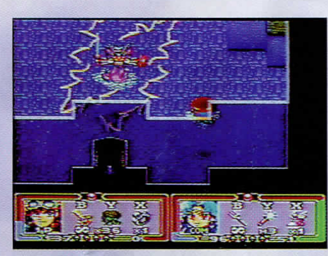


武藝高超的拉美雅鬥士

(7)莎拉爾城

在莎拉爾城內找尋一番後，便在3F找到拉美雅鬥士。她說要交出藍寶石｛*48｝才能換回女王，寶思娜說根本不知道什麼藍寶石，拉美雅便說若我們打勝了她她便把女王的所在處告訴我們。拉美娜的實力並非一般小角色，她的實力比起地魔將強得多，故此戰鬥時要小心。福田決定坐在寶思娜身上，以快速的動作行動，作「一擊脫離」的攻擊模式。先看準她揮劍，然後立刻走過來斬她，立刻轉身走，以防她放電攻擊（此招攻擊力最強範圍最廣）。當其HP減至一半左右，她便會放飛盾，受了傷便潛進水底治療，不一會便能打勝。戰勝後，她告訴我們其上司水魔將蒂妮｛*49｝和女王現正在厲特萊特的海底基地，此基地是立於瑪些奴鎮的北方，說畢後便爆掉了。回到鎮內，打聽到這國家第一的鑄造師哈奴圖｛*50｝的事，便立刻去找他，他把福田的基索那之劍回復了多一點光采（攻擊力80）。在旅館休息過後，第二天便向北進發。


◆無定向回旋飛盾


◆霹靂雷殛



◆拉美雅鬥士：「用藍寶石來交換女王的性命吧！」

◆哈奴圖替主角回復聖劍的力量

7.莎拉爾城

1.回復藥
2.回復藥
3.回復藥
4.騎槍
5.長劍
6.頭目－拉美雅鬥士
7.打倒頭目→3☆
8.800G
9.回復藥

1F：通往莎拉爾城海底洞窟、A、①、莎拉爾城正門

2F：②③、A、④⑤、B、莎拉爾城左邊出口、莎拉爾城右邊出口

3F：⑧⑨、⑦、⑥、B

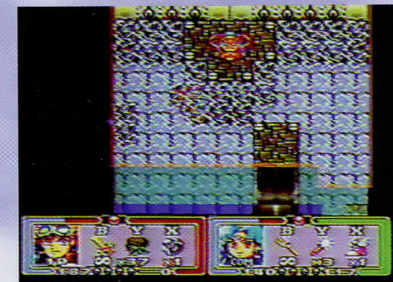


依依不捨的離別

(8)奇姆路｛*51｝海底基地

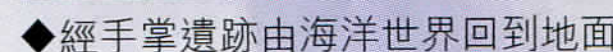
福田和寶思娜到達鎮北的奇姆路海底基地，打倒門口的守衛後，進入充滿冰地的洞窟內。這裡有需要用爆彈才能炸開冰地的版面，所以千萬不要浪費。不久我們便看見女王，不過不能到達，故先到3F找水魔將蒂妮。蒂妮叫寶思娜交出藍寶石，我們拒絕，她便立即向我們攻擊。基本上蒂妮的攻擊模式較拉美雅簡單，以冰鬥氣，環形掃射和斧頭攻擊，最要命的是冰轟炸，被炸中會扣去超過60HP，還有會被冰結，不能移動，接著再中就死硬。玩者不可乘坐寶思娜。因為若果被炸中，二人便同時冰結一齊等死。方法是福田先乘坐身旁的海豚，和寶思娜兵分二路攻擊（海豚的速度比得上寶思娜）。福田趁蒂妮未用冰鬥氣時走去斬她，她會回氣用冰轟炸，於是預先潛進水中走避（因沒有冰地阻礙），在她放完冰後還未動前去狂斬，重覆便能獲勝。寶思娜（電腦）氣絕時立刻替她用藥草回復，以免全滅。打勝後救回女王，女王莎娜｛*52｝看見福田手上的呼吸介指不禁大吃一驚，並說「我們這裡和地上已斷絕交往，你還是回去吧」，寶思娜很無奈地先和大家回皇宮，而露斯亞的傷勢亦由女王的力量下減退。再一次到奇姆路海底基地，從傳送區出發，很快便到達遺跡。在遺跡內寶恩娜依依不捨地相送福田，並把其國寶藍寶石交給我，我和露斯亞便正式再開始找尋妹妹艾莉斯的旅程。（筆者註：相傳「呼吸介指」是人類族和人魚族相愛的証明。）


◆奇姆路海底基地門前的守衛


◆被囚禁的女王



◆頭目—水魔將蒂妮



◆經手掌遺跡由海洋世界回到地面

出口
入口
1F
2F
3F

▢ — 冰面
⇔ — 水平面下的門
Ⓐ — 水底下的樓梯口

8.奇姆路海底基地

1.爆彈
2.女王
3.草鞭
4.☆
5.回復藥
6.洞窟之鍵
7.回復藥
8.爆彈
9.回復藥
10.頭目－水魔將蒂妮
11.打敗頭目→5☆
12.救出女王後便出現傳送區（去△）

戴虎頭面具的杜蘭

(9)拉芬拿｛*53｝→羅地亞自治領｛*54｝

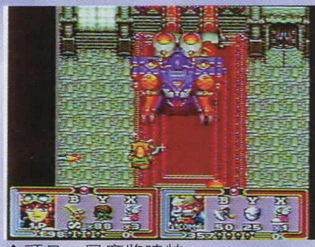
福田從遺跡向南行，不久便到達拉芬拿村，一入村便被佔據這裡的羅地亞特殊部隊襲擊，原來這裡和西南方的羅地亞自治領已被帝國四將軍之一的風魔將所控制。打敗敵人後，福田在宿屋的二樓找到了捷古和杜蘭，捷古說在葛特荷布岬時，在那閃光過後便昏倒在這村附近的地方，和眾人失散了。經商議後，福田決定和實力較強的杜蘭一起出發去找妹妹，方法是和宿屋老闆娘說話。村民說我們五人都被帝國軍通輯，聽罷後便立刻加快步伐到西南方的羅地亞自治領。在村西面的房子，原先是這裡的大本營。解決門口的侍衛，經過複雜的地底迷宮後，在皇宮2F看見風魔將曉特｛*56｝。（在B1和B2有旋轉地板，要把地板轉至某角度才能順利通過）曉特一見我們，便坐上其專用機作戰。雖然他有爆彈、機鎗和導向飛彈，但面對實力強大的福田也只有捱打的份兒。攻略方法是待他放爆彈，然後推至其身旁，爆炸後他會打開機倉約五秒，趁此機會用必殺技或合體必殺技攻擊，受傷便立刻回復，不一會便獲勝。曉特戰敗後竟然逃走，而在後面房開找到三名女孩，可是找不到艾莉斯。光復後回宿屋找馬魯加利達，他會給主角突刺劍｛*57｝。村民說有人和一名少女向南面行，而厲特萊特的餘黨也是向南逃走，故此福田調整裝備後便出發。



◆羅地亞特殊部隊襲擊



◆與眾人在旅館重遇


◆頭目—風魔將曉特



◆馬魯加利達感謝各人的幫助

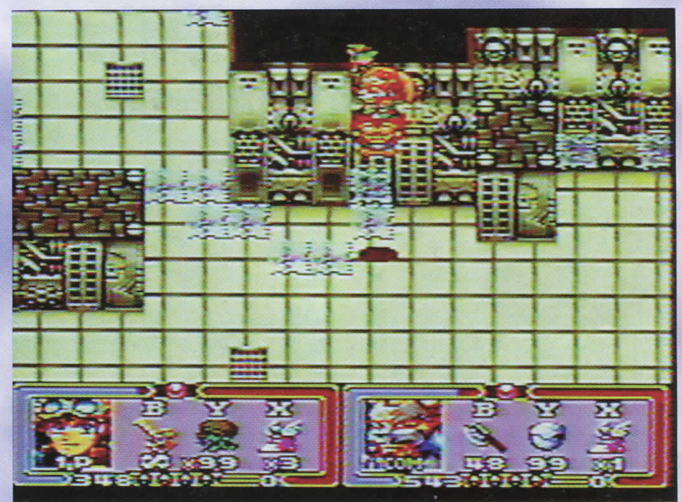
9.羅地亞屋

1.1000G
2.回復藥
3.回復藥
4.回復藥
5.1000G
6.☆
7.2000G
8.洞窟之鍵
9.基米加魯X
10.回復藥
11.洞窟之鍵
12.洞窟之鍵
13.洞窟之鍵
14.按鈕→使木筒消失
15.木筒兩個
16.☆
17.回復藥
18.回復藥
19.爆彈
20.爆彈
21.頭目－風魔將曉特
22.打倒頭目→5☆

秘密組織

(10)泰夫奴｛*58｝

福田到達了泰夫奴領，在南面村口附近被自稱帝國反亂軍的人邀請加入，並告之其總部位於酒吧地底，暗號是「卡達姆」｛*59｝，於是我便向酒吧內的男子說出暗語，然後推開桌子露出向下的階級。在反亂軍｛*60｝總部內福田被組織的領導羅拔・艾索德｛*61｝遊説，為「卡達姆之雷」盡一份力，抵抗帝國軍。他說曉特現正藏身在村子西面泰夫奴屋的大屋內，如今四魔將已被福田消滅了二人，現正是反擊的好機會。買過裝備後，第二天便正式出發。在屋外由其他同伴牽引士兵，福田順利潛入屋內，並在二樓找到曉特。原來艾索德的女兒莉娜｛*62｝喜歡了曉特，並把組織內的事全告之。卑劣的曉特竟脅持莉娜逃走，而當福田再追到一樓時，艾索德和捷古亦趕到，曉特竟拿出刀子，正想向莉娜下毒手之際，艾索德奮不顧身撲過趕救回愛女，曉特立刻向上方逃，可是在空地上被闇姬騎士美利雅｛*64｝的人用魔法殺死，之後便消失了。事後艾索德説美迪奧與隆迪姆實力相當，而報告美迪奧王國現在發生了事，杜蘭一聽到便立刻離開了，於是我和捷古補給裝備後，便南下出發。


◆會消失的空中冰塊踏板



◆隱形人（？）邀請主角加入革命軍

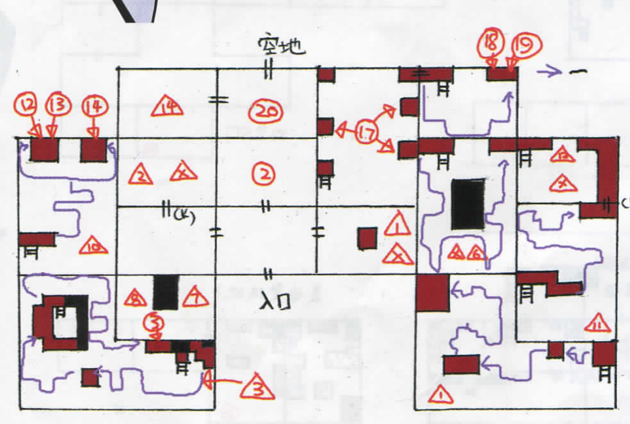


◆向酒巴內的男子説出暗號「卡達姆」

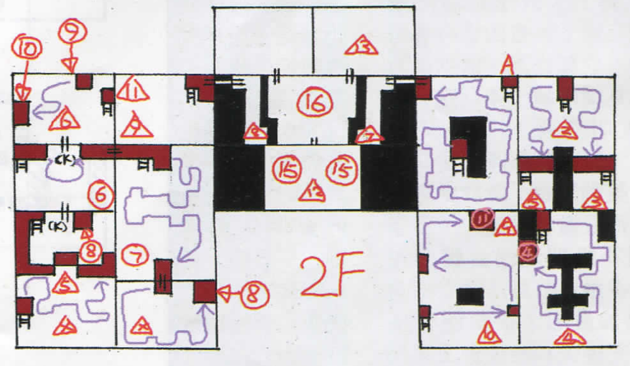


◆作戰會議

10.泰夫奴屋



1.洞窟之鍵
2.由△X來（單向）
3.彎月斧
4.洞窟之鍵
5.回復藥
6.把全部空中冰塊踏過便打開右側門
7.把全部怪獸消滅便打開南門
8.洞窟之鍵
9.把2P投擲在冰面上，立刻切換操作角色後再在冰上移動
10.睡魔之劍
11.炎之劍
12.按鈕→出現寶箱14
13.洞窟之鍵
14.☆
15.按鈕→打開門
16.曉特出現，並命黑色士兵攻擊
17.攻擊台
18.回復藥
19.回復藥
20.曉特脅持著莉娜出去





手足相殘—帝國的陰謀

(11)美迪奧王國→美迪奧遺跡

福田離開泰夫奴後便立即南行趕去美迪奧。過了一個畫面後的分叉路，福田先在右邊的殺手洞窟取得殺手之劍｛*65｝，其攻擊力足足有250，然後行左邊不久便到美迪奧王國。在町裡得到情報知道這裡的女王三日後便被處決，而查因則在魔場的告示版上登出要救回花拉｛*66｝公主，必需交出這國家的家傳寶物－－紅寶石｛*67｝。北面是城堡入口，可是被衛兵守著不能內進，福田和捷古於是在村裡左下方的屋子的地牢，推開右邊的石像，潛進美迪奧城地底洞窟。在城內的密室。看見尼爾路，他一見我們便立刻逃掉，追也追不到。福田於是從其逃路處走，進入了一個複雜的洞穴。這裡有兩個跳台，玩者先站在一方，然後度準位置跳起拋開2P向另一邊，讓他的體重再把1P彈高，跳向很遠的位置。（這裡有些地方還需要這跳躍，玩者需要在「振分」裡把身輕調至最輕）還有，這裡有兩個遠射機關，玩者需要用炎之劍或是弓箭之類來破解。經過艱辛的旅程，福田終於回到城堡裡，看見查因正脅持著花拉，尼爾路正走過幫他之際，查因竟説尼爾路在搶綠寶石那時的表現很差勁，故此決定殺掉他，在他放出光波時，杜蘭突然出現替他擋了。查因命令花拉上前拿走杜蘭的紅寶石，只是她忽然驚叫，倒在地上。查因這時看勢色不對，立刻逃走，追到後面房間看見闇姬騎士美利雅，露斯亞大叫「那豈不是艾莉斯？」，説時來那時快便開始戰鬥。美利雅會不斷放出魔法攻擊，而且還會復體力，最佳方法是不斷遊走儲合體必殺技，看準她要放魔法時立刻向她轟出加農炮，很快便會獲勝，打完後美利雅會變回艾莉斯。當回到大廳時，杜蘭被尼爾路打至奄奄一息，在這時花拉道出一個驚為天人的秘密——原來尼蘭｛*68｝（即尼爾路的原名）和杜蘭是當年美迪奧王國失蹤了的兩名王子！當年在阿朗地區｛*69｝所發生的誤會，令到現在兩兄弟手足相殘，令到在場的每一人聽到都不禁搖頭嘆息。當尼爾路知道他唯一能夠做的便是帶罪立功－－協助眾人討伐厲時策特帝國，但他的自尊心又不想令他加入，於是他便提出和福田決鬥。如他戰敗便歸順。攻略方法是看準他儲氣的時間和揮劍幅度，在他放半月劍波前閃到其側，然後在其揮劍軌跡消失後立刻狂斬，重覆幾次即可。事後眾人在宿屋裡休息，捷古把當年的事的經過——道出，而同時寶思娜亦來了，福田於是和眾人一起向阿朗地區進發。筆者建議在選擇隊友時最好選尼爾路，因為他是四人之中最高級數（☆）的，而且加上先前拿取的突刺劍，這個組合可謂無堅不摧。再次會晤花拉時，她告訴我通往阿朗地區（美迪奧西面的小島），是需要密碼的｛*70｝。補給裝備後，從村的南面的出口行了一會便到達遺跡，在石版上輸入密碼，一瞬間便傳送到阿朗地區。

11.美迪奧城

1.回復藥
2.回復藥
3.回復藥
4.1000G
5.跳台
6.白銀之盾
7.洞窟之鍵
8.回復藥
9.順序按上左右下便打開門
10.音樂盒
11.洞窟之鍵
12.回復藥
13.壺
14.按鈕→把壺放上去開門
15.跳台
16.木筒
17.機關→打開左側門
18.回復藥
19.回復藥
20.回復藥
21.音樂盒
22.順序按便開門
23.洞窟之鍵
24.跳台
25.木筒
26.基米加魯X
27.火神鎧
28.機關→開門
29.鏈球
30.發射器
31.音樂盒
32.順次序踏開門
33.洞窟之鍵
34.回復藥
35.重遇查因和花拉
36.頭目－－美莉雅、尼爾路
37.回復藥



從前的錯誤　今日的聖戰

(12)巴魯杜亞城｛*71｝

終於到達了最終目的地，屬特萊特帝國的總部巴魯杜亞城。福田四處看看，發現這裡敵人頑強，故先回美迪奧調整裝備。記不記得在獸人村那裡拾到的泰坦之牙？拿去武器店替尼爾路訂製一把比突刺劍更強的直刺劍（其能力值是635，足以製造攻擊力200，無限耐久力的武器）。另外，替他買一裝潛水衣，還有買大量的藥草、解毒劑和爆彈，完成後便再出發。在城裡共有三扇門，福田先從最左手面進入。我們一直上到八樓，再回到四樓開機關，把一樓寶箱(2)那間房充滿水，以致取得洞窟之鍵，然後打開東翼迷宮1F的門上去。到達7F時取得第二條鎖匙，再回到一樓後直上八樓，福田看見四魔將最後一人火魔將弗里特｛*72｝。攻略法是儲二人合體技－－超半月劍波，看準他由岩石變回機械人時，立刻放出劍波。如果穿上火神鎧就不怕火炎攻擊，打敗他後便取得5☆，再在鄰房的傳送區到達中央部份。決戰亦正式開始……

在2F的某間房有八格，而需要站在按鈕上使尖刺消失。方法是先站在按鈕上（抱著同伴），然後引敵人過來，直至它在附近時立刻向左走，看準它站在按鈕一剎那跳過對面。行了一段路後便到達O樓梯，旁邊是一間由四塊旋轉板組成的大房，福田於是依從這樣的路線行。先到左上角的地板去（簡稱◎1），旋轉2下，然後到右上角地板（◎2），轉一下，便去4號傳送區（△4），轉移到下面的出口，行去右下角（◎4）轉3下，然後經左下角的地板（◎3）去△4。在◎2轉3下，在◎1轉2下，在◎3轉3下，再到◎1轉2下，在◎2轉一下。從△4經◎3回△.3，經過◎4◎3◎2到◎1轉一下，再去◎2和◎1便破關。經過迂迴的路，福田終於看見查因。查因坐上其專用機，把我們傳送到一個大圓盤上作生死鬥。攻略法是當查因在天空中飛舞時儲必殺技/合體技，待他飛下來時不斷攻擊，留心他的「毀滅式化整為零」，最好行到其身後，否則會被扣掉很多HP的。注意大圓盤會高速轉動，很容易會被拋下無底深淵。打敗他後便取得5☆，並在後面房間得到吹雪之劍（必需品），最後經傳送區△7到達最後的房間。福田和尼爾路先準備好裝備--火神鎧、回復藥、吹雪之劍，走入房間便看見最後頭目。

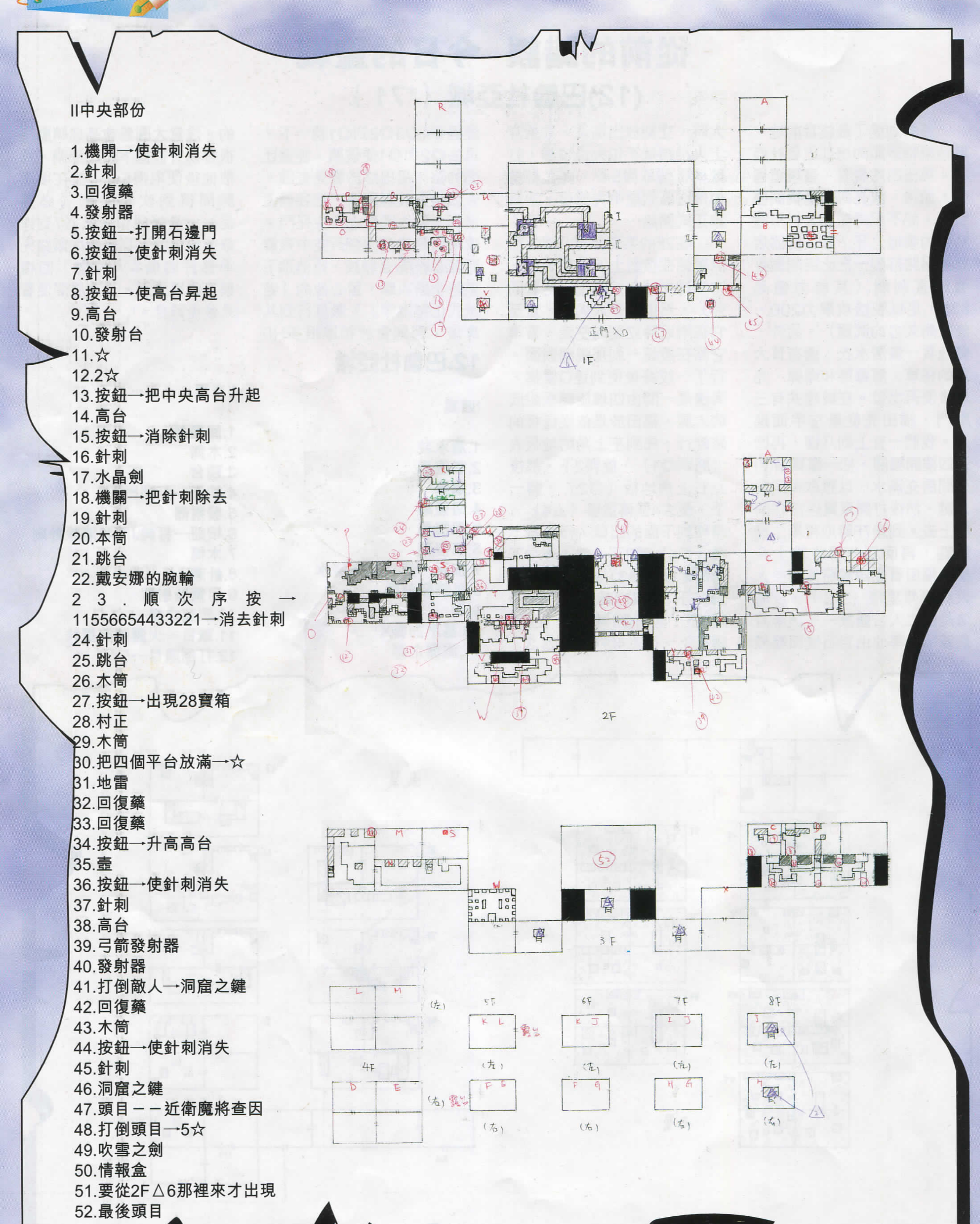
12.巴魯杜亞城

I西翼

1.潛水裝
2.回復藥
3.爆彈
4.回復藥
5.回復藥
6.回復藥
7.按鈕→使11房充滿水
8.弓箭發射器
9.☆
10.基米加魯X
11.洞窟之鏈

II東翼

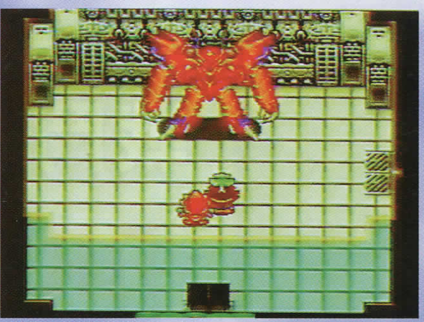
1.回復藥
2.木筒
3.跳台
4.按鈕→打開門
5.發射器
6.按鈕→打開J門和消除針刺
7.木筒
8.針刺
9.弓箭發射器
10.洞窟之鍵
11.頭目－火魔將弗里特
12.打倒頭目→5☆

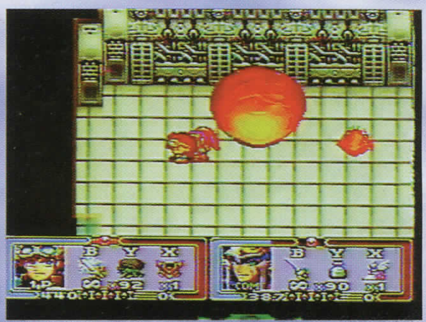


II中央部份

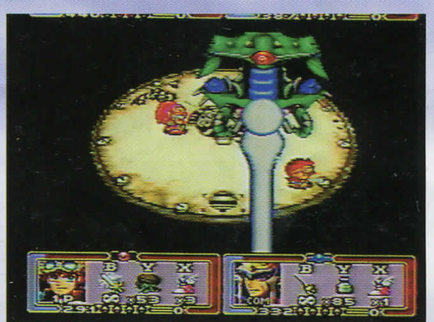
1.機開→使針刺消失
2.針刺
3.回復藥
4.發射器
5.按鈕→打開石邊門
6.按鈕→使針刺消失
7.針刺
8.按鈕→使高台昇起
9.高台
10.發射台
11.☆
12.2☆
13.按鈕→把中央高台升起
14.高台
15.按鈕→消除針刺
16.針刺
17.水晶劍
18.機關→把針刺除去
19.針刺
20.本筒
21.跳台
22.戴安娜的腕輪
23.順次序按→1155654433221→消去針刺
24.針刺
25.跳台
26.木筒
27.按鈕→出現28寶箱
28.村正
29.木筒
30.把四個平台放滿→☆
31.地雷
32.回復藥
33.回復藥
34.按鈕→升高高台
35.壺
36.按鈕→使針刺消失
37.針刺
38.高台
39.弓箭發射器
40.發射器
41.打倒敵人→洞窟之鍵
42.回復藥
43.木筒
44.按鈕→使針刺消失
45.針刺
46.洞窟之鍵
47.頭目－－近衛魔將查因
48.打倒頭目→5☆
49.吹雪之劍
50.情報盒
51.要從2F△6那裡來才出現
52.最後頭目


◆巴魯杜亞城


◆頭目一火魔將弗里特


◆爆炎岩滾舞


◆頭目一近衛魔將查因


◆毀滅式化整為零

日文名字對照表

1.アーフ村
2.ガケ
3.ポーガン
4.トーラン
5.ルシア
6.クリーチャー
7.ダンジョンの鍵
8.きずなの劍
9.ロンディウム
10.ジーク
11.ダリアの綠玉
12.ネイル
13.ガルザック
14.ジーザー王
15.ステルム公國
16.エディア
17.ロイ
18.メファウス
19.コールマインド
20.ワイアル
21.バクダン
22.マリア
23.トンネリ
24.クレイモア
25.ヴェルダーの大森林
26.メイヤ
27.ラウ
28.キルム
29.オギリン
30.ボルボーサ
31.キョウフ
32.タイタンの牙
33.ゴッドホープ岬
34.ライドロイド帝國
35.モースの黃玉
36.クイックパーツ
37.ジャンプブーツ
38.ゴルドー
39.フェフス城
40.ザイン
41.ワースの村
42.マースナル王國
43.ポセナ
44.ブレスリング
45.ラミアウォリアー
46.サライ
47.テレポーター
48.ガルフの青玉
49.ディーネ
50.ハヌトゥ
51.ケムル
52.サーラ
53.ラベルナ
54.ルテア自治領
55.マルガリータ
56.ヒュード
57.エストック
58.ティフヌ
59.カダム
60.レジスタンス
61.ロバート・エイソッド
62.レイナ
63.ダーク プリンセス ミリア
64.メディオム王國
65.キラキラソード
66.ファーラ
67.ルルスの紅玉
68.ネーラン
69.アーノゥン
70.ライドロイド帝國
71.バルドイ城
72.フリード





試探次世代戰鬥RPG路向之作

ARC THE LAD

機種：PLAYSTATION
製造商：SCE
價格：5800日圓
遊戲性質：RPG
容量：CD-ROM

次世代的RPG是怎模樣的？

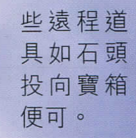
次世代機種面世，瞬即成為遊戲機迷的焦點，可是，大受歡迎的RPG作品卻不多，這可能是因為各大遊戲生產商最初都集中力量，要發揮次世代機在立體方面的性能，而RPG且發展至今，除了畫面愈來愈精美之外，便沒有甚麼大突破，大家都希望借助新機種的力量，來突破固有的模式，創造RPG新標準。這亦是《ARC THE LAD》在推出前已大受注目的原因之一。

《ARC THE LAD》最特別的地方是有關方面早已為下集作準備，你在第一集中所記錄下來的進度，可留下來作為你第二部人物的初始參數，這種繼承的做法，正是正統RPG累積經驗的特色。用這一招來吸引玩家玩第二集，真高明啊。

開寶箱、取寶物

《ARC THE LAD》開寶箱的方法跟一般RPG的方法很不同，有些你去不到的寶箱，其實是可以投擲的方法來拿取當中的寶物的。大家只要有一些遠程道具如石頭投向寶箱便可。





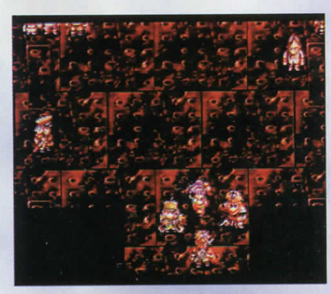






遊戲流程

《ARC THE LAD》的遊戲流分為故事、移動和戰鬥三部分，在故事部分除了由電腦控制故事發展的內容外，還有由你來控制，引發事件發生的部分。移動模式則是在戰鬥與故事之間，以地圖形式顯示你當時可到達的地方，玩者可自行決定到哪裡去。



基本操作

L或R掣（單獨使用）　在選出特殊能力或道具後揀選對象、在裝備表中顯示那裝備的用途。



×掣　取消（一般選擇時）、行束結束（戰鬥）、換人（道具、裝備畫面）

L或R掣＋方向掣
戰鬥時改變角色面向敵人的方向



L＋R掣
顯示自由游標



□掣　使用特殊能力



○掣　決定（一般選擇時）、一般攻擊（戰鬥時）



SELECT掣
系統設定

△掣　使用道具



START掣
戰鬥中按一下顯示人物狀態、按兩下顯示裝備表

道具的使用



《ARC THE LAD》的道具使用方法頗為獨特，它是採取投擲的形式進行。首先在戰鬥按下△掣，便會出現道具表，選上合適的道具後，使用道具的角色周圍便會出現一個十字形的發光範圍，那範圍顯示用者可把道具送到多遠的角色上使用（包括敵人戰友）。那範圍的大小全取決於那角色的「投擲」能力有多強，在「投擲」能力只得1的時候，道具的有效範圍就只得用者周圍的四格直線範圍

裝備



大家會在遊戲途中找到或買到不少裝備，只有在戰鬥前和戰鬥中途才可更換。不同的裝備有不同的防御和攻擊效果，想知道新得到的裝備的實際效用的話，只要在裝備表中指著那裝備按L或R掣便可。這也可算是PLAY STATION多掣的好處吧？

攻略四大法門

1.背面攻擊

《ARC THE LAD》對於戰鬥的設定非常精細，攻擊敵人的







正面、背面和側面會得到完全不同的效果。從正面攻擊的話，敵人是會向你反擊的，從背面和側面攻擊的話，對方不單不會還手，所做成的傷害也較大。所以如果你看到敵人背後或側面有士位可讓你插入進攻的話，不妨緊按方向掣，令角色跳到對方後面攻擊。

2.殲滅敵人所得的經驗值更多



像一般的SLG一樣，在《ARC THE LAD》中殺死敵人比單純的攻擊能得到更多經驗，所以像KUKURU和POCO這類升級慢的角色來説，讓他們先去殺敵會令他們較易升級。假如以攻擊魔法一口氣攻擊多個敵人的話，所得的經驗值便更多了。

3.亂用特殊能力可升級



《ARC THE LAD》計算經驗值的方法非常多樣化，不單是向敵人攻擊可得到經驗值，使用道具、特殊能力、被攻擊的時候也可獲得經驗值，所以平常會為保留實力而避免使用特殊能力的，但當敵人殲滅得七七八八的時候，大家不妨盡用手上的MP來放出特殊能力，反正一版過後MP和HP都會自動回復的。

4.自由升級地帶



在這遊戲中，有多個可供你進出多次的戰場，如巴里斯亞的哥魯波平原，這些戰場正是讓你的角色自由升級、拾取道具的好地方。

角色特點



ARC

得到精靈之力的勇者的後，背負著挽救世界免於毀滅的宿命。這傢伙一開始便己擁有很強的實力，而且升級速度很快。可是他沒有甚麼吸引的特殊能力，有所以不用那麼著急令他升級。

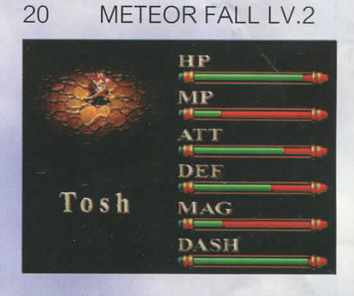
級數	所得特殊能力
2	BURN GROUND
6	SLOW ENEMY
10	METEOR FALL
12	BURN GROUND LV.2
16	SLOW ENEMY LV.2
17	TOTAL HEALING
20	METEOR FALL LV.2



KUKURU

世代相傳守護斯奧山封印之火的家族的後裔，但為巴里斯亞的大臣所利用而一度解開封印。她最吸引的特殊能力是LV2的「治癒（CURE）」和唯一的攻擊魔法「天的裁決」，所以要盡快令她升級。

級數	所得特殊能力
0	DEPOISON
7	SILENT
12	REFRASH
13	CURE LV.2
14	天的裁決
15	DEPOISON LV.2
17	SILENT LV.2



TOSH

攻擊力和移動力都比主角ARC要強的一員，常令人有一夫當關，萬夫莫敵的感覺，不過，小心因倚賴他太多而令其他的隊員的級數遠遠落後啊。

級數	所得特殊能力
17	呪縛劍
20	真空斬



GOGEN

可以説是全隊中實力最高的一員。提升級數後他的攻擊力會以倍數上升。

級數	所得特殊能力
0	EXPROSION
0	DREAM KNOCK
18	DIMOND DUST
19	WIND SLASH

POCO

故事中，他原本只是個笨手笨腳的軍樂小兵，但是你操縱他的時候便會發覺他的實能一點也不弱。盡快讓他的「治癒的豎琴」升級吧，當他去到幻界之後，他會獲得多種特殊能力的。



級數	所得特殊能力	級數	所得特殊能力	級數	所得特殊能力
13	戰鬥小太鼓	15	遲鈍的低音	18	荒獅子太鼓
14	治癒的豎琴	16	快速的長笛	19	氣合的喇叭

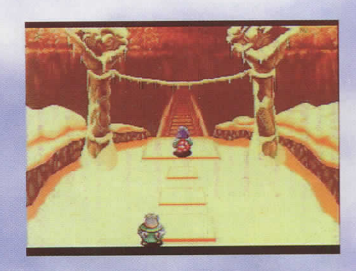
還有其他隊員—— CHONGARA、IGA



故事簡介

在斯奧山上，有一已點起了三千年的封印之火，並由一家族世代相傳地守護著，而這一代便由少女KUKURU擔起這使命。不幸地，巴里斯亞的大臣竟騙KUKURU去解除了山上的封印之火，於是有一妖魔解除封印而出。同時另一方面，在不遠的村子裏，少年ARC正想打開爸爸遺下的箱子，此時媽媽亦像早有覺悟地為ARC打開箱子及想起了多年前的一件事，當年ARC的爸爸擔當起勇者的使命而出門，並預言多年後其子ARC將再次打開箱子。在箱子中，ARC取得爸爸的劍及裝備，而媽媽亦給了他一些出門的道具，並說出其父便是被山上的妖怪所殺，於是ARC便立刻向山上出發。



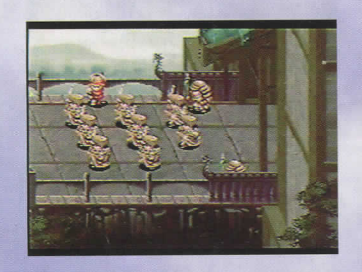




在山腳，KUKURU因覺得大臣的指示十分奇怪，於是亦正準備上山查過究竟但又沒有足夠膽量，此時ARC也剛來到山腳及向KUKURU說出來意，雖然KUKURU已警告ARC山中有妖怪，但ARC仍一意孤行地獨自上山。在山上ARC果然遇到那擺脫封印的妖怪，可是由於沒有足夠力量而被妖怪所擊倒。在迷糊中，得到山之精靈的力量而復生，並得悉自己的勇者使命，於是他趕往山上，重燃封印之火，把山下正要殺死KUKURU的低級妖怪再次封印消滅。

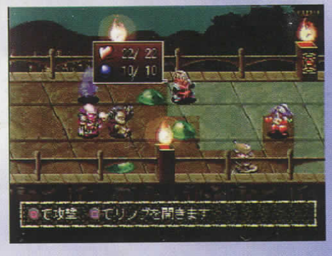








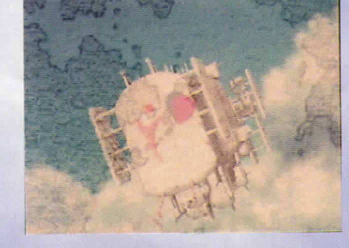








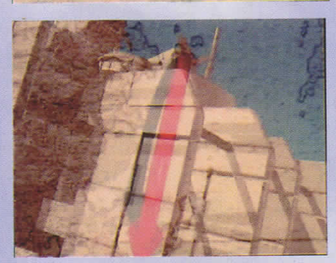
ARC的事跡很快便傳到巴里斯亞國王的耳中，於是他便召見這位少年勇者，希望他能解決國內妖怪為患的問題。但由於大臣想證明ARC是否真正的勇者，於是便命令他到哥魯布平原收伏為患的妖怪。在哥魯布平原中，ARC遇到軍樂小兵POCO正被妖怪追殺，於是ARC便與他一起作戰，並將所有妖怪打倒，凱旋回國。但是大臣一再刁難，剛巧敵方的餘黨走到王城之下，二人再次出門迎戰，他們在城門見到KUKURU正準備與妖怪作戰，於是三人便合力將妖怪打倒，至於KUKURU到來的原因便是希望與ARC一起踏上旅途。得到勇者的證明後，ARC一行取得國王的許可到鄰國軍事國家米路馬蘭。



在乘坐飛船到米路馬蘭後，ARC等人遇到當地的將軍，可是由於那將軍不相信以ARC他們的年紀能有此力量，於是便叫他們到三處地方收伏妖怪，當中有尼卡拉斯森林及露華芝森林，但以聖巴那沼澤的妖怪最為凶險……









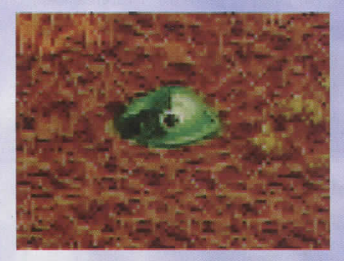
妖怪小圖鑑



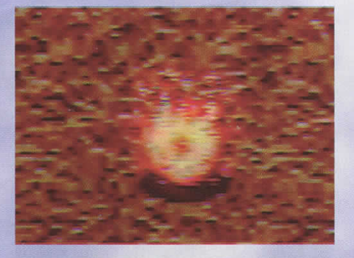
FIGHTER
LV.11
HP.30
MP.12



MIGHTY FLY
LV.12
HP.35
MP.0



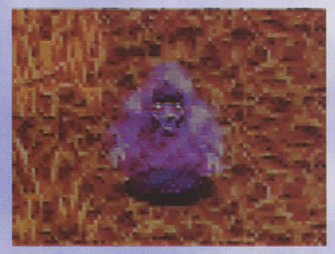
GREEN SLIME
LV.1
HP.3
MP.3



ELEMENTAL
LV.2
HP.12
MP.9



ZOMBIE
LV.4
HP.10
MP.0



GHOST
LV.5
HP.10
MP.9



MAGE
LV.6
HP.16
MP.14



破戒僧
LV.7
HP.20
MP.24



SKELETON
LV.8
HP.25
MP.0



幽靈
LV.9
HP.26
MP.10



妖樹
LV.10
HP.22
MP.37

老細：「開心啦！《遊戲誌》要脱期喇！」
編輯：「即管笑啦！睇埋我哋8月18號嘅猛料你就笑唔出喇！」
老細：「脱期仲有時間寫啲咁嘅嘢？」
編輯：「我話脱就脱就脱啦！」



日本神話＋人氣動畫

BLUE SEED 奇稻田秘錄傳

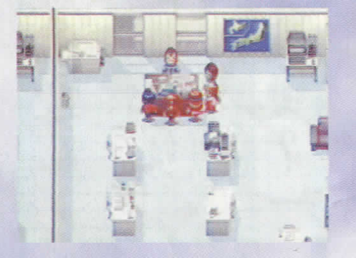
文：次世代

機種：SATURN	遊戲性質：RPG
製造商：世嘉	容量：CD-ROM
價格：5800日圓	

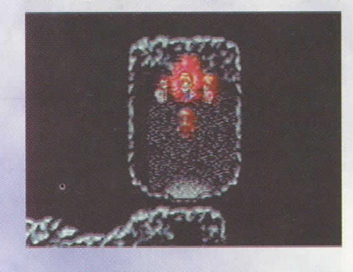
黑色勾玉引發危機

從神話時代開始，人類便要面對一些異形怪物「荒神」。在這數百年期間，荒神一直被封印於地下，直至十五年前，有一少女藤宮紅葉誕生，才令荒神復活過來。而由於紅葉是個具有封印荒神的能力的「人柱」（活祭品），荒神想殺害這名少女。國家為了對付荒神，也成立了一個特殊部門，名叫「總理府國土保安特別對策委員會國土管理室」。這個部門擁有特殊權力，而女主角在其保護下亦加入這部門成為一分子。

有一日，「國土管理室」突然間收到一個電話，話說靜岡縣登呂遺跡發現荒神出沒，女主角紅葉和其他「國土管理室」的成員便一同往遺跡進發。但是，消滅了那荒神後，站在她們面前的那塊勾玉居然發著黑色的光芒。本來，勾玉是青色的，為何會變成黑色的呢？而在遺跡深處，他們發現一位謎一般的少女，那少女居然說著一些古怪、意味不明的說話，「憎恨、捨棄我父母、憎恨……」。新的荒神出現，發現謎一般的少女——「國土管理室」開始向荒神們進行一連串的調查。







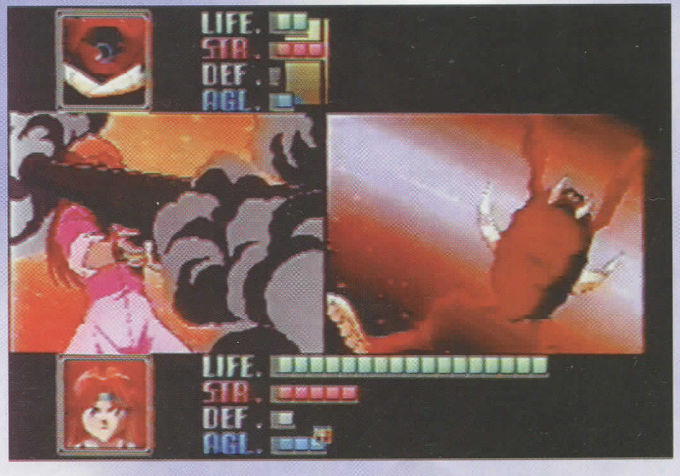
小組作戰

遊戲中有草薙護、藤宮紅葉、國木田、松平、櫻、楠木、竹內、小梅和八重樫九名人物登場，每三人為一組，在不同場合有不同組合，全部都是由電腦安排的，所以毋須粗心他們的組合。他們各具不同特殊能力和變化。



試戰——BATTLE SIMULATOR

在OPTION畫面內有SOUND MOVIE TEST和BATTLE SIMULATOR兩欄。「SOUND」可選擇欣賞遊戲中的音樂和人物配音，更可看到遊戲中的戰鬥動畫。而「BATTLE」則讓你試試跟遊戲中不同怪物戰鬥，從中領悟一些用卡的方法。此遊戲設有無限接關，失敗了可以直接再戰鬥，十分方便。



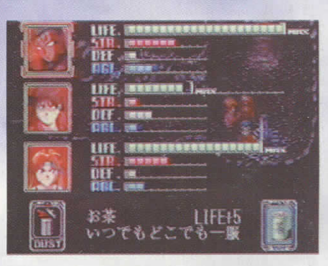
操作方法



道具大割引

這遊戲內沒有金錢和提升經驗值的設定，所有道具都可以說是免費的。道具方面包括回復道具、裝備道具、勾玉和內褲。回復道具可以在每關的地鐵便利店取得；裝備道具可以在「國土管理室」的電腦取得；勾玉可以在電腦換取戰鬥卡而得來；而收集到一定數量內褲的話便可向「國土管理室」最下層的人員換取特殊組合攻擊卡的資料。要注意的是裝備道具每次每人只可安裝一次，而回復道具每種每次只可以拿取一件，但沒有次數限制，大可打完嘍囉後回復過體力再拿取它，十分方便，而且嘍囉消滅後不會再出現，記住盡量拿取來回復。不過過期食物是沒有用的，可以捨掉。





特殊能力

遊戲中每人都有不同特殊能力，而不同的特殊能在不同地方有時又十分有用，所以得好好認識啊。



紅葉： 在迷宮內可以發現荒神和勾玉，如洞內有荒神的話便會發出警告。



草薙護： 能伸出怪手令荒神痲痺，不能移動，此時便可安心通過而不需時常和荒神的嘍囉交手。



國木田： 緩和現場的氣氛，沒有太大的用處。



松平： 從懷中取出電燈，發出光線令荒神痲痺在了定距離內。按著A掣不放更可以長時間發放，不過不能同時移動。





八重樫： 能以電腦來探索迷宮內一些隱藏地洞的位置，有所發現的話畫面上便會出現十字，那便是隱藏點。



竹內： 以槍來攻擊目標，一樣必能夠令荒神痲痺。



澤口： 會使用炸彈來破壞一些牆壁，以便進入地洞。



櫻： 會放出一種名叫「式神」的怪物，用十字來指揮其行動，用來探試迷宮內荒神的位置、有沒有地雷之類。



楠本： 能力跟紅葉相同。



卡片使用

此GAME的特色是使用卡片來進行戰鬥，而各人所持的卡各有不同，玩家可以設定三張每次戰鬥時首回合可以使用的卡片。遊戲中有六種不能在最初設定的卡片，必需在戰鬥中電腦才會派發。由於遊戲在戰鬥中無法用道具來回復體力，所以如何減少受傷機會和有效反攻是十分重要的，而使用卡片時必需配合時機，太早出牌或太遲出牌便會無效，應留意敵我之間的表早(AGL)。

戰鬥時，必需留意敵方的卡片，再加以反攻，如對方加強攻擊，己方便得以其他卡片來減低對方的攻擊威力。留意先後次序，使用的卡片分先後次序，先選的便行先。如己方的防守力低，而獲派加強防守的卡，便先行選用以加強防守，這對戰鬥十分重要。





組合卡特殊攻擊

小梅——攻擊三張＋櫻——攻擊三張

小梅——攻擊二張、攻DOWN一張＋八重樫——攻擊二張、攻DOWN一張

竹內——攻擊二張、攻UP一張＋紅葉——防守UP二張

小梅——攻擊二張、防守一張＋松平——攻擊二張

小梅——防守一張、攻擊一張、攻DOWN+竹內—防守一張、攻擊一張、攻DOWN一張

紅葉——攻擊三張+香澄——攻擊三張

草薙——攻擊四張+紅葉——防守二張

國木田——防守一張、攻UP一張、素早一張+竹內——攻擊三張

全十三

第一話：

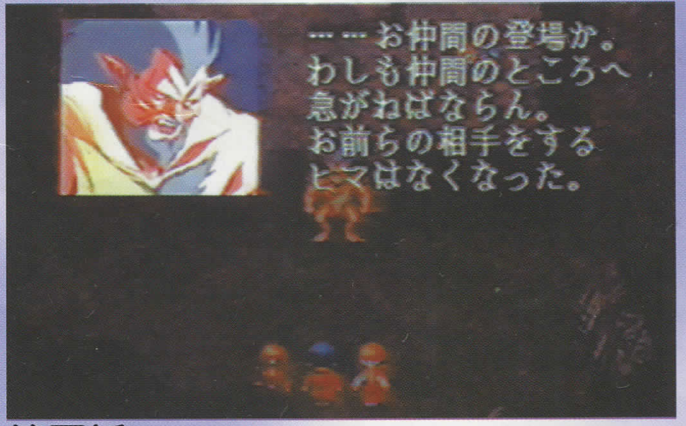


紅葉等人收到情報，在登呂遺跡發現荒神。在葉科黎田取得通行證後，發現登呂遺跡的迷宮內有一神祕少女和一塊黑色的勾玉——勾玉應是青色的，為何會變成黑色的呢？



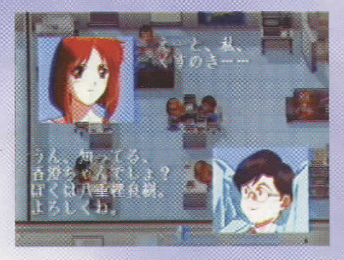
第二話：

在日光車站的華嚴之瀧，紅葉感到荒神在附近，正感到不安之時，幸得日光車站的「桃太郎」襄助，成功進入迷宮，打敗荒神。



第三話：

出現新的敵人，他們就是黑暗四天王。紅葉等人得到老伯的襄助，避過警方的阻止，成功進入上野動物園的迷宮，才能發現新的敵人。





話攻略POINT

第四話：

此關紅葉等人來到一座大廈來消滅荒神，而大廈有保護結界，必須解除保護才能進入。



第十話：

青木原樹海發現荒神，警方又封鎖現場，八重樫假裝記者混入，得知「奇稻田之劍」可封印黑暗四天王，得小梅開動戰車破壞銅像，終取得「奇稻田之劍」。





第五話：

阿蘇牧場發現荒神，警方把牧場封鎖，紅葉等人用牛破解警方的封鎖，成功進入迷宮。迷宮盡頭有兩塊封印石，找出兩圖中不同之處，把石頭移到不同處便可破解。

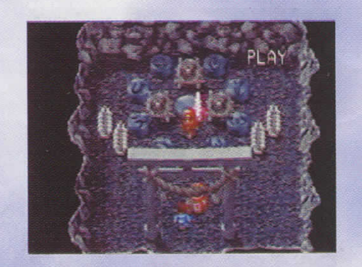
第六話：

大雪山上發現荒神，但因風雪關係不能前往，紅葉等人幫助了一名老伯找尋他的舊戀人而得到護身符才能安全登山。登山後，四天王之一的青龍把紅葉捉走。



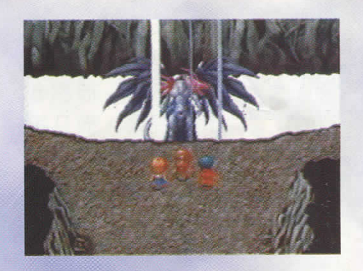
第十一話：

到都廳大樓二樓救回香澄。對方有兩隻怪物同時進攻，小心為上。而香澄就是「鍵」，是用來對付黑暗四天王的武器。



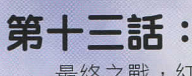
第七話：

紅葉被洗腦後反過來攻擊草薙，草薙雖然戰勝紅葉，但卻不敵青龍，於是只有回「國土管理室」重組戰友再戰青龍。



第十二話：

眾人進入葦舟，兵分三路各自行動，最後香澄便會獨自迎戰大佬。



第十三話：

最終之戰，紅葉等人決戰最終大佬，它會作二段變身，形勢十分緊張。



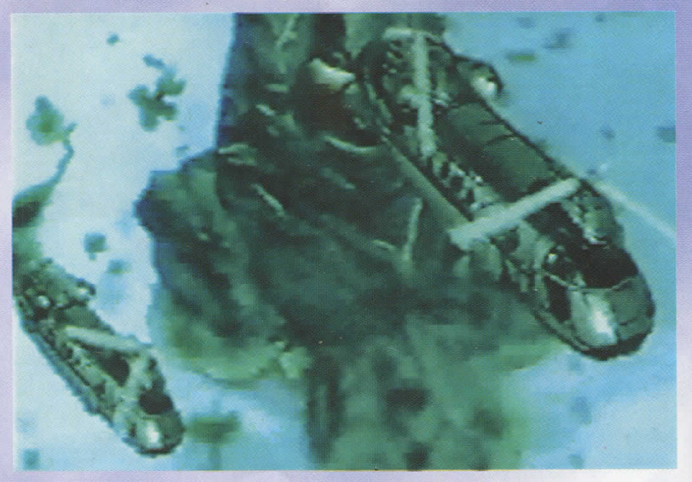


第八話：

國木田的上司計畫解散「國土管理室」，國木田便聯合其他人找出其上司的陰謀，竟發現上司原來有貪污。

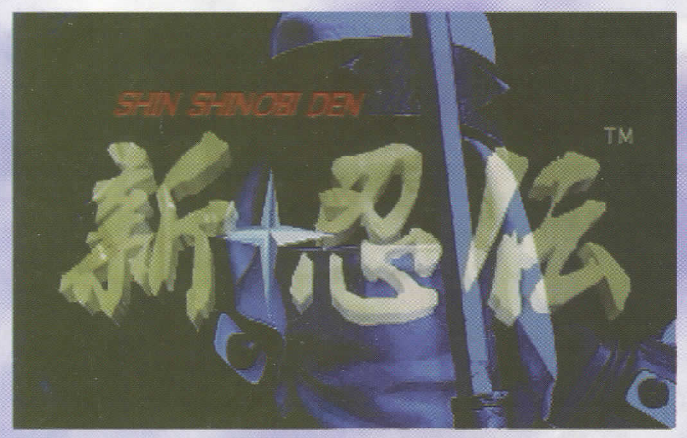
第九話：

國木田指證上司收受利益，他的上司竟把香澄捉去作為人質，而上司的女秘書居然就黑暗四天王之一，情況十分不利。



玩　後　感

此GAME音響「麻麻地」，人物配音極小，過關後沒有動畫，ENDING亦沒有歌曲和動畫，令人非常失望；但開場動畫十分精采（可惜解象度不高，好似Video CD），遊戲性高，解謎部分不太難，畫面不俗，可加以改善，屬於中等之作。



超忍道攻略流程

新忍傳

機種：Saturn	遊戲類型：ACT
製造商：SEGA	容量：CD-ROM

SEGA名作的延續

如果是Mega Drive用家的話，應該一定有玩過「Super忍」和「Super忍2」，對於這個既精采又難玩的作品，相信玩家們一定又愛又恨，愛的是其精巧細緻的設計與演出；恨的是其有如人間地獄般的難度。然而，這個冒險故事如今又在Saturn上繼續流傳……

STAGE 1－夜街

由於這版是第一版，所以其難度相當低，大家可以從這地方作為練習，鍛練一下基本動作。而今次的忍者主角——「翔」和前兩作的主角最不同的地方，就是其手裡劍的使用量及威力都大為下降，而忍者刀的威力則大大提昇，而且招式也變得更多，所以最終仍是忍者刀作為主要武器，大家應該多練習。











BOSS－般若

此版的首領是一個有角的面具，他的攻擊力可算相當低，若果連此首領也打不過的話，那就可算是一個低等戰士。



STAGE 2－富士山

一個全由樹林所組成的版圖；各位大可以利用這版作為跳躍的練習場地，好好地練習一下衝前和八雙飛的組合跳躍技，以應付日後要跳躍的陷阱。基本上這版是很容易跳的，而且跳不到也不會跌死，大家可以放心。在上到頂時，會遇上中BOSS左京；對付他的方法很簡單，只要避開他衝過來時的攻擊和用劍擋著他的手裡劍然後行過去斬他便成。









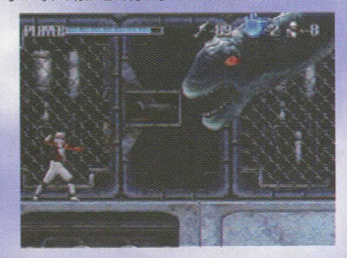


BOSS－右京

左京的兄長，基本上他是那種「銀樣蠟槍頭」的角色，表面看似很厲害，其實是膿包一名；只要有足夠的能源，便可以和他以正面互斬，倒下的必然是他。

STAGE 3－生化實驗館

在這裡充滿怪異的氣氛，到處擺放著實驗維生裝置，當把這些裝置打破時便會有寶物或是怪物走出，注意別讓那些怪物聚在一起，因它們會造成相當大的滋擾，而那平持手箭炮的士兵則要作埋身戰，至於那條長龍嘛，只消3劍便可消滅了它。注要有一個看似會跌死的陷阱其實是可以拿到雷龍忍術的，不要遺失啊！

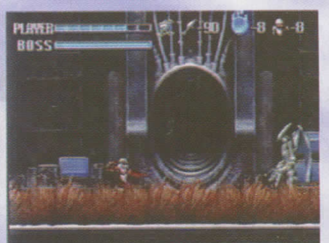



STAGE 4－武道家之館

頗為複雜的一版，敵人多是劍士與棒術士，後者的戰鬥力較強，應要小心地應付；在乘搭昇降機時應小心注意被挾死，最重要的是過有些大木樁和尖槍陣時應待那些大木樁掉下來時走上路較為安全。另外在對那守門人藍龍時小心他會噴火，在他身發藍光時切忽攻擊，因那是有攻擊力的保護罩，只要像對瑪露一樣便成。

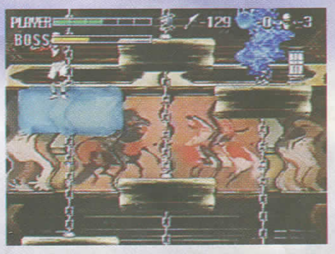
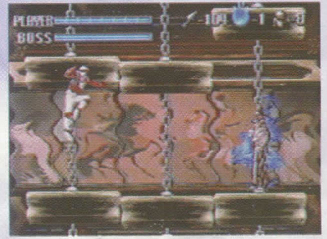






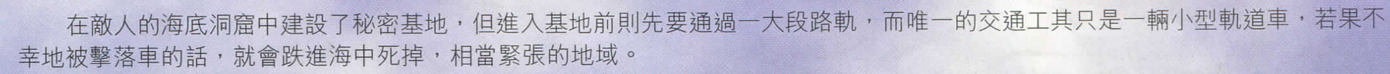
BOSS－瑪露

是由邪惡組織秘密製成的生化怪物，它的正面攻擊頗強，建議跳到半空再用八雙飛斬對付它，只要小心它的對空攻擊，便可以很容易地解決它。


BOSS－露西度

全身都有保護罩的超能力者；直接攻擊完全無效，而且還會受傷，只有將他的光球打回他的身上他才回受傷，另外要小心那木樁上的地火。

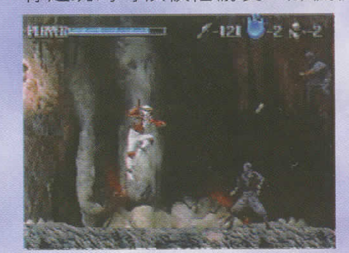


STAGE 5－海底洞窟　在驚心動魄的火車軌上決戰

在敵人的海底洞窟中建設了秘密基地，但進入基地前則先要通過一大段路軌，而唯一的交通工其只是一輛小型軌道車，若果不幸地被擊落車的話，就會跌進海中死掉，相當緊張的地域。

小心感嘆號！

在軌道車行駛中，若見到感嘆號時即表示前面會有路障，閣下要準備跳到對面，要注意的先要也速地清除敵人的忍者，否則在你起跳的時候被他偷襲，那便很容易跌落海或是撞向那塊大石而死；切記要衝前再加上八雙飛才足夠跳過對面的車卡。






從四方八面湧進的忍者及棍棒士

由上車的一刻開始計起，你應該長期都處於防守狀態，才可以避開那些忍者的攻擊和偷擊，還要小心那些忍者的位置，因他臨時都會在你背後攻擊；至放那些棍棒士，只要小心一點便行了。在中途會有三個忍者乘在另一架軌車上以木量手裡劍向你攻擊，筆者建議應先跪下擋了那些手裡劍，然後再以手裡劍向他們反擊，這是較為安全的打法。






不要輕舉妄動，儘量拿多些道具

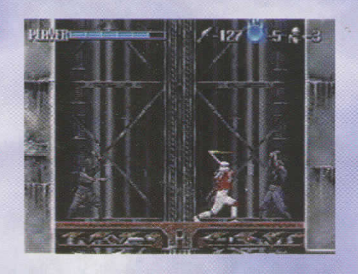
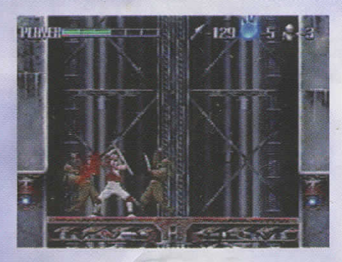
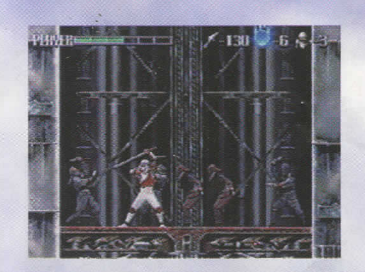
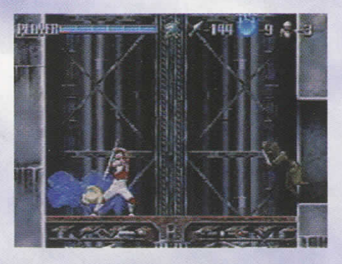
由於這一版是以強制式橫向捲軸進行，再加上一不小心就會跌進海中，所以應盡量跪在車子的中間，不應輕舉妄動，好勇鬥狠，否則後自負……雖然那些道具很難取，不過那些補充能源的道具就無論如何都要到手，否則便很容易死掉，切記「死都要到手」！






BOSS－忍者軍團　昇降機內的死鬥地獄

這版的BOSS由兄弟眾多的忍者軍團擔當，雖然忍者的攻擊力不強，但對方人多勢眾，正所蟻多螻死象，所以都是小心為上，尤其是那些掉炸彈的綠色忍者，因為炸彈是不能擋的，小心！還有絕不能放過任向補充能源的道具。

STAGE 6—蔦山　樹藤蹤橫交錯的原始森林

這是一個充滿危機的原始森林，首先不説四周所埋伏的陷阱，單是那些樹藤過樹藤已經是驚險萬分！

請注意跳躍時的準確度

在這一版中可説是「由頭跳到落尾」，而且通常都是沒有落腳點，所以千萬要小心；就如「Super忍 2」一樣，在跳躍時只要向著樹藤按動操縱桿的上方便可以握著樹藤。由於在這版中經常都要用到複合跳躍技，所以在STAGE 2中所練習的跳躍技巧是沒有白練的。






小心注意各種陷阱！

別以為這是一個只有跳躍的地方，其實到處都有著索命的危機。例如那些不能被破壞的炮台便是，最慘的不是被它轟中受傷，而是被它轟中而跌死！至於那些躲在樹間的大蛇，則只要兩刀便可解決它；而忍者方面，主要都怕被他轟下去，這幾點都是值得大家注意的。






在掉下去時千萬不要放棄

由於主角的身手了得，所以萬一在慘被敵人擊落時可以嘗試用彈牆方式自救（當然在左右最少要有其中一邊是實牆才可以）；方法是向左右跳（兩邊都是實牆）或在彈牆之後用八雙飛（其中一邊是實牆），慢慢地向上移動便可撿回你的小命……。另外，若果你是藝高人膽大或是不想殺生的話，大可以「甚麼都不理，由頭跳到尾」；這無疑是最快的攻略方法，但卻要十二分之小心。






BOSS—奧安　　可以自由地運用氣功的格鬥家

這是一個相當難打的BOSS，而他的攻擊方法則和有部份格鬥Game的招式很相似，例如波動拳，霸王翔吼拳、古烈（SF 2）的兩招Super Combo……等等，真是十分有親切感。然而這幾招的威力又實在是很厲害，切記全部都不可硬拚。而攻擊方法則是跳到半空用八雙飛回旋斬去打他的頭，只要小心地避他的對空技便可以打敗他。






STAGE 7—唐人街　　伏虎藏龍的中國城市

一個和香港很相似的版面，在背景裡聳立著類似中國銀行大廈的建築物，而主角則處身於一個類似銅鑼灣避風塘的地方……Where is it？

一個只有敵人沒有炒蜆的避風塘！

主角一開始就在碼頭進行戰鬥，筆者建議用防守的姿態慢慢走近敵人，然後再用埋身斬會比較安全，至於那些木箱在打破時應要小心被炸彈炸傷。在橫渡避風塘時將會有一些忍者埋伏在舢舨中，若果閣下自問是高手，而又想「扮」瀟洒的話，大可以用忍者刀把那些手裡劍擊回，實行物「打」原主，以其人之道還自其人之身，一於做其大英雄可也。






最安全的過海方法

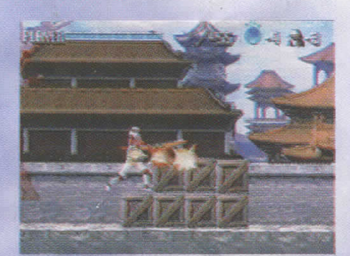
又若果閣下是「勇字行頭，打死罷就」的話，又可以用八雙飛回旋斬跳過對面的舢舨「劈」死對方，但要小心在空中被敵人擊落，跌進海中。不過如果你想安安全全地過海，則可以依照筆者的方法；在舢舨過舢舨的時候，首先用忍者刀把敵人的手裡劍擋開，然後用自己的手裡劍擊殺對方；但千萬不要馬上跳過對面，因對方可能留下一個炸彈給你「嘆」！






終於殺入唐人街！

當主角橫渡了兩個「海峽」後，便來到唐人街；順理成章地，那些敵人的忍者一定會「熱情地招呼」你；經過一輪混戰後來到一架貨車前，把它破壞後便可得到魔法劍「昆沙門」。之後的兩堆木箱分別有回復體力的道具及雷龍，千萬不要遺下！在解決了唐人街上的一群敵人後，便可以和BOSS對決。



BOSS—紅龍　　中國拳法的高手

這個BOSS最利害的是用防護罩（身發紅光）作武器，而且還會噴火，最恐怖的是遠距離飛腿，實在是防不勝防，所以最不要拉遠飛距離。當用八雙飛回旋斬斬到他剩下小許的能源時，再用雷龍便可消滅他。






STAGE 8—岩山　　在懸崖峭壁上進行生死戰！

這一版的特色就是在起伏不定的岩山進行戰鬥，若不小心的話，分分鐘會命送黃泉！

小心你頭上的大烏鴉！

主角首先要用彈牆跳不斷跳上崖頂，要小心途中的炸彈忍者，不過放心，就算給轟中跌下也不會死，最多是重頭玩過。到了崖頂的時候，四面都佈滿不同的石級，而又有很多處是無底的，所以在跳躍時要非常小心。在開始時，你會見到有一隻大烏鴉在你的頭頂飛過，你只要一劍便解決了它，但……之後會有一群群的大烏鴉向你攻擊，一不小心便會被它擊落以至死無全屍，小心！








大量的炸彈忍者與大烏鴉聯手夾擊！

在中段的時候會遇大群的炸彈忍者向你攻擊。如果你在前段把那個手握鐵鎚的大漢打低的話，便可拿到分身，那麼你可以以最快的速度跳過去，儘量避過那些忍者和大烏鴉的攻擊，到達下一個地區；而其餘的三個鐵鎚大漢則可以不理，皆因沒有什麼寶物可拿。若果不幸地被敵擊落的話，又是不要放棄，因為可以用彈牆跳救回自己。






石柱陣之恐佈

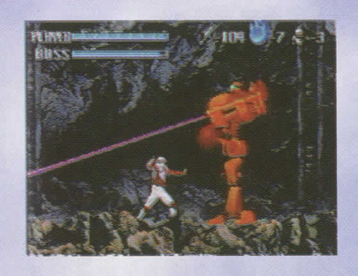
在最後階段你會看到一支支石柱在前面，當中又有一些炸彈忍者在等你，而天空的大烏鴉群又非常肚餓，閣下的處境可真是岌岌可危。在跳石柱的時候，一定要用八雙飛回旋斬，一來可以將天空的烏鴉擊落，二來又可將炸彈忍者的炸彈打開，三來更可將石柱上的忍者解決，正是一舉三得，跳石柱的時一定要快而準，因為有些石柱在碰到的時候就會下降，所以要儘量快快快！

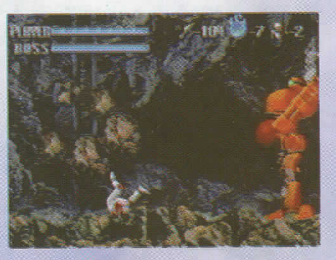





BOSS-KM-99　卡斯馬組織開發的秘密兵器

這一版的BOSS是一隻機械人，而弱點就只有頭部（前或後都可以），而它的攻擊方法就有激光，衝擊撞和電流鐵鎚；當它用激光時只要走到它面前就可避過（身高問題）然後就用跳打；若它用激光向岩洞射時就要避開那些跌下來的石塊；用衝擊撞時就要跳高避開；用鐵鎚時就要用向下滾避到後面，然後反擊。只要用上述的方法就能把它打敗。



STAGE 9—導彈運送基地　千辛萬苦，終於到達敵人的最後據點！

經過之前8個STAGE的你，相信已經被折磨到體無完膚；現在，總算到了最後一版；不過，對於一個有如『驚邏大四兇刹』」的人間煉獄，筆者也不好意思剝削閣下的「樂趣」，HAVE A GOOD TIME！哈！哈！哈！……





同級生2

100%完全享受手冊

下卷

文：威記

機種：PC個人電腦	遊戲性質：AVG
製造商:ELF	容量：20M

第四部　多人同時攻略編

今次是「《同級生100%》完全享受手冊」的最後一期，這時間表是給希望同時追求多位美女的「龍之介哥哥」而設的，除了列出攻時間地點和問題的答案外，還扼要地說明22日至26日發生的事件的內容。時間表中印在左面的，是到達目的地的時間。但由於到達目的地需時，所以大家要注意時間。例如寫著「8:00自宅」的話，7:45必須回到大地圖中；如寫著「8:00起居室」的話，你便得在7:45分到達自宅門口，或7:50到喫茶店。不消耗時間的移動地點有幾個，例如「起居室→自室」、「校舍內→校庭」等。24日下午9:45這時間看似古怪，但只要你根據表中提示而行，是會可以準時到達的。

不過，如果大家細心玩的話，會發現當中有很多事件是開了開端，卻沒沒有完成的，例如沒有赴28日泉美的約會，也沒有到電視台去看錄映。這全是因為為了追求更多女孩子的原故，如果大家想依約參加那些事件，也沒有打算追求很多女孩子，這個時間表也可給一點引發事件的參考的。

【移動時需花的時間】

基本上，在兩處地方之間移動是要費15分鐘的，不過也有例外的情況，如附表所示：

★這個標誌是表示要乘搭電車移動。

0分
起居室→自室
校舍內→校園
病院→樹上

10分
自宅→起居室
起居室→喫茶店
喫茶店→起居室
自宅前→起居室

ATARU→電影院（映畫館）
ATARU→遊樂場（遊園地）
遊樂場→電影院
電影院→遊樂場
便利店（9'Js）→便利店中
在學校裡移動

30分
以電車移動

12月22日(Sunday)

9:55am　花園保育園

我在保育遇見天道，那傢伙正在窺看保育園，聽他說甚麼愛情呀、心在撲撲跳之類的說話，他我見機不可失，便上前去取笑他一番。不過當有人發現他的時候，他便逃也似的跑掉。

在好奇心驅使下，我也上前窺看園內有些麼。原來有一位可愛的保母正在以誘人的姿勢在哄著一個叫浩司的小孩



子，看來天道是看上那女孩子了。那浩司的父母因為工作忙，所以聖誕節不會跟他一起度過。那保母本想以聖誕老人的事來逗那孩子，誰知那孩子不相信聖誕老人，令那保母束手無策。

看著看著，我也給別人發現，於是便急急逃去。



10:10am　友美宅

在友美家門前，我遇上友美。她說的話古裡古怪的，說甚麼希望時間停止，那大家便能一直在一起之類的話。

我們談到去年在西御寺家舉行的聖誕派對，由於我上次



在西御寺家弄得很不愉快，所以今年西御寺沒有邀我，我也沒有算去參加那傢伙的派對。友美也不打算參加那派對，但她說她不想在平安夜那天仍溫習，家中又沒有人陪她。我約她平安夜出外遊戲玩（選「友美を誘う」），友美竟然難以置信一般。不過，由於友美的家教很嚴厲，我們只得相約跟西御寺的派對同一時間，即平安夜當天下午5時至8時，友美會以出席西御私的派對為理由出來跟我約會，見面的地點是八十八車站。畢竟，要是老實地說跟我一起去玩的話，她的家人定不會准許。

10:25am　洋子宅

我無無聊聊地來到洋子的家門，前洋子家是做電單車買賣生意的。我見洋子在店裡清理她的電單車，便上前搭訕。原來洋子的電車是她爸爸買給她的，看看來她很深愛這電單車。談到將來路向，洋子打算進入專門學校，將來繼承父親的電單車店。

10:40am　西御寺宅

相遇人物：友美、西御寺



10:55am　旅行代理店

我經過旅行代理店，踫倒了一個正在趕時間的巴士導遊。哈，巴士導遊趕不到巴士的話就真是大笑話了。

11:10am　可憐宅

來到可憐的家門前，竟給我遇上現今最受歡迎的偶像兼我的同班同學舞島可憐，和她的一群FANS。她問我為甚麼來，我便說不是為了甚麼特別的事情，只是像探望朋友一般的來見她而已（選「會いに來ただけ」），她看來很高興這答案，因為其他人都只是為了取她一個簽名而來。



我約她到遊戲中心去玩，她竟然大笑起來，說我很奇怪，後來她說有工作在身而推辭了。

當我正想跟她再談下去的時候，可憐的經理人出現阻止我們。雖然可憐替我辯護，但那女人卻仍沒有改變態度，說我沒有資格跟可憐談話。終於，可憐一邊輕聲道歉，在經理人的催促下離開。

11:40am　校門

我想回學校逛逛的時候，卻在學校門前遇上美奈莉。她跟往常一樣不太愛跟人說話，我企圖打開話題，例如問她是不是住在八十八鎮之類，但還是圖勞無功。問她為甚麼很少跟人家說話，她卻說因為她不喜歡以貌取人的人。說罷她便走了進校園裡去。不知她是不是很討厭我呢？

之後，我又遇上芳樹那傢伙，他見我剛才跟美奈莉說了兩句，便說我是個無女不歡的人之類的下流說話，真可惡。

12:00pm　體育館裡

走到體育館背後，想不到竟然又再遇上剛才騎電單車走了的洋子。她說因為騎夠了電單車，所以便到這裡來歇一歇。洋子說她是個「硬派」，不喜歡軟弱的男孩子，我就說硬派的男孩子不太會結交女孩子，為人又沒情趣，她卻說她心目中的硬派不只是這樣的，而她就是喜歡這類人。

12:10pm　弓道場

當我在前往弓道場途中，在校園的花圃中看見美奈莉對著花圃發呆，不知道她在想些甚麼呢？

12:30pm　職員室

我逛過職員室，看見片桐老師在裡面，便進內跟她打個招呼。我本來想胡扯一番，但立即便被她看穿了。原來片桐老師在製作學生的將來路向報告書，這認真不妙，因為一說到這話題，老師便自然會問我有沒有考慮自己的路向。我看我好像在阻礙老師工作，所以便開職員室。

12:50pm　教室



當我正想進入自己的班房的時候，剛巧踫上剛要從班房出來的一個女孩子，她手上的花瓶掉到地上破了。定神一看，原來是美奈莉。照說，平時替班房的花瓶換水的應是友美，為甚麼她卻在這個時候拿著花瓶的呢？我說我替她執拾碎片，她卻堅持自己來執拾。在收拾碎片的時候，我提到剛才見到她在花圃那邊，又問她是不是很喜歡花朵，她也沒有答腔。於是我便直接問她是不是很討厭我，她說不是討厭我，只是不喜歡以樣貌來衡量別人價值的人。卒之我們一起把花瓶的碎片收拾妥當，但看她那幅欲言又止、不聲不響便走掉的樣子，我還是覺得這個女孩子好古怪。

1:15pm　圖書館

今天真是踫倒人的日子，我竟然又在圖書館門前倒子末。當我扶起她時（選「助け起こすぞ」），她嘴裡還在嚕嚕叨叨的，但當她一發現原來是我，態度便一下子改變過來。

子末說給我兩次撞倒，我們頗為有緣。當她問我是不是為了見她而來時，我隨便地應了一句，她便高興得不得了。她說她想跟我一起打網球，又說聖誕節那天網球場有空場，問我是不是為了約她打網球而來，我無可奈何，只有說是（選「誘いに來たぞ」）。子末還擅自決定在十時見面……要我在這樣寒冷的時候打網球，唉，見子末那樣高興就算了吧。

2:10pm　明宅



我在阿明家門前遇到阿明，他說有事跟我商量，我以為他又想談電視經，但見他一臉嚴肅，還以為他吃錯藥。他說除了電視和柔道外，想也該像給蚊盯一樣的嚐一次戀愛。但當我問他是不是有愛慕的對的對象，他卻說害羞而一溜煙的跑掉，不知他的對象到底是誰呢？

2:25pm　八十八公園

相遇人物：洋子

2:40pm　自宅

相遇人物：怒野勃子



2:55pm　自宅

勃子走了，卻來了個泉美，她是來追我請吃芭菲的（參「同級生2 100%完全享受手冊上卷」），我本來想敷衍過去的，但她死纏爛打，我只有請她吃吃了事（選「喫茶店ѕ入」）。進到喫茶店，我還以泉美最在意的身高的事情來取笑她，她就叫了兩個士多啤莉芭菲作報復，真可惡。

在等候美佐子太太做芭菲的時候，泉美說她看到阿唯跟我撓著手上學的時也不敢相信，我就希望泉美吃完芭菲之後把這件事忘記了。她問我為甚麼那麼在意阿唯的事，她認為大家同住一屋，撓撓手有甚麼大不了，我反而覺得正因為大家同住一屋，更不應該做這種事。泉美又說阿唯其實很喜歡我，不過我和阿唯八歲開始便住在一起，怎會有異性的感覺呢？泉美卻說我在逃避。怎麼泉美總是在說著阿唯的事呢？真煩人。

吃罷芭菲，泉美竟然變得吞吞吐吐起來，她說為了答謝我請她吃芭菲，所以請我看電影，她還出奇地記得我說過喜歡看恐怖片。說著便硬把一張電影戲票送給我。不過一個人去看電影多無聊啊，我正想叫她多給我一張戲票時，她便逃也似的跑掉。後來，得美佐子太太提醒，我才想到泉美留下一張戲票，其實是想我跟她一起去看電影。於是便追出去找泉美，並跟她約定12月28日下午2時到泉美家去接她。

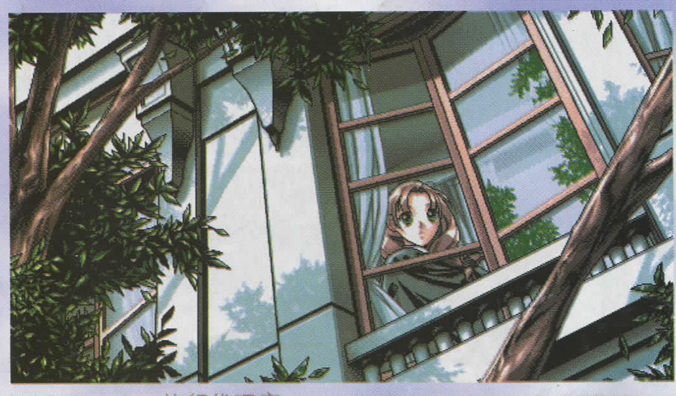
泉美走後，便看到友美出來，我說到跟泉美談起電影的事時，友美顯得不太高興，真不明白。

3:25pm　病院

我又在市民病院踫到友美，我們談了一會友美便走了。我在無意中發現病院二樓有個女孩子向這邊望過來，於是便爬到那女孩所在的病房外的樹上跟她搭訕。原來那女孩叫杉本櫻子，當我問她的住所和電話號碼時候，她就笑我竟



然會爬到樹上，在病院的窗前向女孩子搭訕。不一會，她便沉默下來，我見她好像有點倦，便打算攀下去，但她卻叫住我，細仔地問我的名字。她告訴我她只會在每天下午2時至5時看出窗外，我便應承到時來探望她。



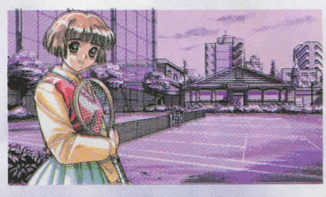
4:25pm　旅行代理店
相遇人物：美里
4:40pm　天道宅
相遇人物：友美
4:55pm　八十八車站★
正當我打算乘電車到如月鎮時，我在車站踫倒花園保育園那個被天道看上的可愛保母。那保母走後，我竟發現天道那傢伙竟然在背後跟蹤那女孩子。
5:25pm　如月車站
相遇人物：美鈴
5:40pm　電視台（TV局）
逛到電視台前，剛巧可憐從電視台出來，她的FANS仍舊熱情地歡呼。她說年末年始，工作特別繁忙，於是我便叫她不妨躲懶一次，但她說那會令很多人麻煩而拒絕。而這個時候，可憐的經理人也出現，阻止我跟可憐談話，並著可憐離去。
6:10pm　ATARU
相遇人物：美鈴
◎下午6時後至11時之間，大家大可以到散布在如月鎮各處的地盤拾錢，那日後的金錢就沒問題。另外，晚上9時後到夢仙人的家，替他把一些東西交給占卜婆婆，再回到夢仙人的家便可得到一本日記來儲存進度。
11:00pm　可憐宅
相遇人物：可憐

12月23日(Monday)

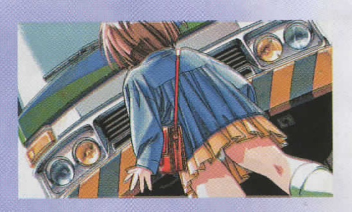
8:00am　友美宅
一出門便遇上友美，她要到哪裡去，她沒有回答，卻說期待著24日的約會。
8:15am　八十八車站
途經車站，聽到兩把熟悉的聲音，原來是阿唯剛巧遇上西御寺。西御寺照例奉承阿唯一番，可是卻給阿唯的巧言弄得西御寺啞口無言。我正想聽下去的時候，卻給西御寺發現。西御私走後，阿唯竟說西;御寺比我溫柔得多，怎麼女孩子總愛黏那些花花公子的？
8:30am　旅行代理店
相遇人物：美里
8:45am　明宅
相遇人物：友美
9:00am　明宅
阿明突然問我到那裡可以買到詩集，說是為了向所喜歡的人表白。到底他心上人是誰呢？
9:15am　八十八公園
阿唯給我買了本日記。
9:30am　友美宅
相遇人物：芳樹
9:45am　洋子宅
相遇人物：西御寺
10:00am　可憐宅
又再在可憐家門前遇上可憐，我見可憐好像有點倦的樣子，便叫可憐偷閒一會，可惜談話途中又給那可惡的經理人阿光所阻。
10:30am　泉美宅
相遇人物：泉美
10:45am　便利店
傳說這間便利店裡有一位非常可愛的店員，大家都想去結識她，不過她卻對八十八學園的男生特別冷淡，所以我特地到這便利店來拜訪這位美人。
10:55am　便利店中
一入店內，便見到那位店員，的確十分可愛。我借故跟她搭訕，得知她叫鈴木廣子，很奇怪，她竟知道我的名字，她解釋說八十八鎮中無人不知我的事。說着說着，知道廣子不喜歡以貌取人的人。



11:10am　網球場
相遇人物：子末



11:25am　保育園
來到保育園門前，正是保育園放學的時候。這時，有一個小女孩竟衝到馬路上，我見有一輛貨車快要輾到她，便撲出去救她（選「身體をはって助ける」）。當我醒過來時子那女孩子已得救，而在我面前的，正是天道看上的那位可愛保母，我乘機問了她的名字，她叫安田愛美。為了答謝我，她說要請我喝茶，於是我便帶



她到我家的喫店去。
愛美說到浩司的事，她擔心浩司會在深夜走到保育園來，向聖母瑪利亞祈求聖誕老人到他的家。我想，是不是可以借用演劇部的聖誕老人服飾來扮演聖誕老人。
12:50pm　起居室
相遇人物：阿唯
1:05pm　校門
相遇人物：美玲
1:15pm　校園
相遇人物：泉美
1:25pm　弓道場
相遇人物：泉美
1:35pm　校園
相遇人物：友美
1:45pm　保健室
相遇人物：泉美
2:10pm　醫院
2:10pm　樹上
我到了醫院，又爬到樹上，櫻子正等著我。當我告訴她我是八十八學園的學生的時候，她感慨地說要不是她生病，她也該進入我校就讀的。我看見她那把長髮（click頭髮），她說是入院之後開始留的。她問我喜不喜歡長髮，我答她喜歡（選「長い髪が好き」），她便很高興。



3:10pm　自宅
阿唯告訴我有陌生人向她搭訕，看來八十八鎮愈來愈多怪人出沒了。
3:20pm　喫茶店
一入到喫茶店，看見一個古古怪怪的叔叔向美佐子太太搭訕，但他一見我進來便走了。看來他經常在這個時間來的。我叫美佐子太太趕走這些客人，但她怕這會影響喫茶店的生意。



3:35pm　八十八車站★
相遇人物：阿唯
4:05pm　如月車站
相遇人物：美玲
4:20pm　遊戲中心
阿唯說她約了洋子在這裡商談一些事情。
4:35pm　藝能製作公司

在遊戲中心旁的製作公司前遇到可憐，我得知她所住的大屋原來是她自資建的，非常羨慕，但她說她那生活雖然能令她得到這大屋，卻也令她失去了很多東西。

5:05pm ATARU
相遇人物：友美

5:20pm ATARU
我想起保育園那小孩浩司想要的卡通錄影帶，不知怎的竟想到自費送給他（選「**その通りだぞ**」）。不過，原來那套錄影帶很貴的。幸得聖母瑪利亞暗中打救（？），才夠錢買到。

5:35pm 如月車站
相遇人物：友美

6:20pm 旅行代理店
相遇人物：美里

6:35pm 保育園



相遇人物：洋子

6:50pm 海邊
相遇人物：阿明

7:05pm 友美宅
我終於知道，原來阿明所心上人就是洋子，他說洋子乘電單車的姿態好有型。

7:20pm 西御寺宅
洋子說阿明最近好像不太精神，叫我這個老友去慰問他。哼，阿明是為誰茶飯不思啊？

7:35pm 泉宅
阿明說他向已洋子表白，但原來他只對洋子說他有心上人，唉。不過看來阿明還未察覺到這點。

10:00pm 可憐宅
相遇人物：可憐

12月24日(Tuesday)

0:05am 喫茶店
相遇人物：美佐子

8:00am 友美宅
阿唯說她打算去西御寺的派對，但沒有我她會感到很無聊。

8:15am 八十八公園
相遇的人物：泉美

8:30am 明宅
相遇人物：阿明

8:45am 明宅
相遇人物：泉美

9:00am 西御寺宅
相遇人物：西御寺

9:15am 旅行代理店
相遇人物：美里

9:30am 白蛇公園
泉美問我有沒有心上人，我說有很多，她就說我好古怪，還說正因我是這樣才令她得救，她這是甚麼意思呢？

9:45am 洋子宅
相遇人物：阿唯

10:00am 公寓
◎第一次到這裡來的話，這時是不會遇到甚麼人的。不是第一次來的話以下日程便會提早15分鐘，應盡快修正。

10:15am 公寓
相遇人物：阿明

10:30am 友美宅
相遇人物：芳樹



11:05am 弓道場
我來到弓道練習場，見到泉美，泉美質問我為甚麼會讓友美知道我她約會的事，但經過一輪討論之後，發現告訴友美們的約會的人不是我，而是友美裝作知道這件事一般的詢問泉美，引泉美自己說出來。看來友美在吃我和泉美的醋哩。

11:15am 體育館後面
見友美在體育館後面，臉色不太好的樣子，問她發生了甚麼事，她卻說說不出口來，只留下「好卑鄙啊。」這句話便走了。



11:35am 職員室
相遇人物：美玲

11:55am 演劇部倉庫
我到演劇部去借聖誕老人的服裝（選「**衣裝を借りる**」），從演劇部室出來的時



候，遇上芳樹。

12:40pm 可憐宅
我經過可憐家的時候，可憐竟躲在一旁嚇我，當她知道我不去西御寺家的派對時，問我是不是打算跟別的女孩子單獨度過聖誕夜，我於是便乘機說想約她去約會，誰知給可憐那耳朵很靈的經理人聽到。

1:10pm 公寓
相遇人物：美玲

1:25pm 八十八車站★

1:55pm 如月車站
相遇人物：阿唯

2:10pm TV局
可憐告訴我片桐老師叫她26日下午1時回校商談出席日的事，她說這正好讓她得到一天假期回學校。

2:40pm 如月車站
相遇人物：天道

3:35pm 喫茶店
回到喫茶店，又見到那個古怪的叔叔在調戲美佐子太太。

3:50pm 醫院樹上
我向櫻子祝賀聖誕，誰知她卻因為仍要留在醫院而不開心，原來她已入院三年了。櫻子問我有沒有女朋友，我當然答說沒有（選「**もちろんいない**」）。我問她喜歡甚麼類型的男孩子，她說她喜歡歡總是精神飽滿、不在人前流淚、遇到甚麼事也不會不知所



措的人。

4:50pm 旅行代理店
相遇人物：美里

5:05pm 八十八車站

5:20pm 八十八車站
我依約到車站等友美，但是她卻沒有來，等了二十分鐘，我決定到她家去找她。

5:35pm 友美宅
來到友美家，我按對講機找友美（選「**インターホンン押す**」），問她為甚麼不赴約（選「**一應理由を聞く**」），她說她身體不適。

5:50pm 洋子宅
相遇人物：泉美

6:05pm 網球場
相遇人物：美玲

6:20pm 保育園
浩司果然來到保育園，於是我便用從演劇部借來的聖誕老人服飾，扮聖誕老人送他卡通錄影帶，誰知送過禮物後，正想脫去那又熱又焗的服裝時，卻碰上愛美，我只有拔足逃走，逃到天道的公寓，遇上那個因單思而快發狂的天道，我便順水推舟，把那套聖誕老人裝交給天道。

7:20pm 八十八車站★
相遇人物：古怪叔叔

7:50pm 如月車站
相遇人物：泉美





8:05pm 藝能製作公司
相遇人物：可憐.

8:35pm 藝能製作公司之中
我偷偷進入藝能製作公司，發現可憐的女經理人原本跟社長有染，她說已好好監視可憐，不讓她搞出前緋聞，也不讓她親近我。

◎只有曾答對問答王6號問題的人才會發生這事件，沒有回答也不要緊，雖然之後的時間會跟這時間表有所不同，但也不會有影響，不理會也可以。

9:45pm 起居室
當我回到家中，美佐子太太說阿唯提早了回來，還準備了蛋糕，要跟我慶祝聖誕，可是她卻在廚房中睡著了。我沒有打擾她，只是為她披上我的褸，免她著涼。

9:45pm 自室
泉美說很空閒所以打電話來找我，搞甚麼嘛！

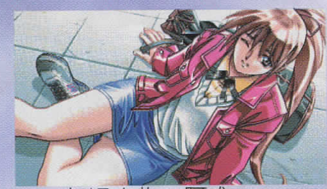
9:55pm 起居室
相遇人物：美佐子

10:10pm 西御寺宅
在西御寺家門，前我見到廣子望著西御寺家，難道她是為了參加西御寺的派寺的派對而來的？

12月25日 (Wednesday)

0:00am 可憐宅
相遇人物：可憐

8:00am 起居室



相遇人物：阿唯

8:15am 友美宅
相遇人物：泉美

8:30am 八十八車站
泉美為她昨晚打電話來的事道歉，她說她有時不太喜歡自己。

8:45am 八十八車站
友美看來不太精神，好像跟我說話的時候在想著別的事情一般。

9:00am 可憐宅
相遇人物：可憐

9:30am 泉美宅
友美仍是欲言又止的，她說很羞家不肯說，到底那是甚麼事呢？

9:45am 可憐宅
泉美竟然羨慕起可憐來，



說她只是18歲便能賺錢買大屋，認為自己雖然住在大屋中，卻甚麼也沒有做過。這想法真奇怪。

10:00am 洋子宅
見到洋子，話題竟然是阿明結識女朋友的事，洋子竟然為阿明臨畢業才找到心上人的事而操心，擔心他趕不及向人表白。唉，其實他早已示愛了。

10:15am 校門
天道說不能等到下學期才向愛美表白，要找出她。看來天道想歪腦子了。

10:25am 校園
我告訴阿明洋子不明白他的示愛，他反而說洋子感覺遲鈍，我便勸他直接向洋子示愛好了，還告訴他洋子常在體育館背後出現。

10:35am 體育館背後



我見到洋子當然問他阿明跟她說了些甚麼，誰知洋子說阿明竟跟她說電視經。洋子問我阿明到底喜歡誰，我說我不便說出來，洋子竟說我是個「硬派」，我說阿明更像「硬派」哩。



後來我們談到洋子繼承電單車店的問題，原來洋子的爸




爸不想由洋子來繼承生意，可能因為洋子始終是個女孩子的關係吧，這方面洋子顯得有點軟弱。

10:45am 弓道場
原來泉美為了跟我看電影，打算走掉星期六的騎馬和花道的課。

10:55am 校園
片桐老師的樣子好像有點古怪，她竟然我有沒有女朋友。

11:10am 八十八車站
我見阿明有點兒灰心，便教他用電話來示愛。

11:25am 八十八車站
相遇人物：友美

11:40am 八十八車站★
我在車站入口處踫到一個好兇的女孩子，她要我向她道歉，我當沒有錯，當然不肯了。原來她叫田中美沙。她踢了我一腳便跑掉了。

12:25pm 如月車站
相遇人物：美里

12:40pm 遊戲中心
相遇人物：天道

12:55pm 酒店
相遇人物：天道

1:10pm 神宮
可憐在錄影元旦節目。

1:25pm ATARU
遇上片桐老師，原來她正為男朋友的聖誕禮物而煩惱，見她平時那般能幹，選禮物時卻像一般戀愛中的女孩子一樣，於是我便為她挑選合適的禮物，老師對我的印象也改觀不少。

2:55pm TV局
相遇人物：可憐

3:25pm 如月車站★
西御寺說不明白為甚麼阿唯會在派對途中走了。

3:55pm 八十八車站
相遇人物：美玲

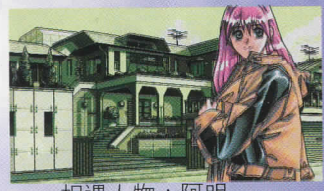
4:10pm 自宅
洋子告訴我她跟爸爸談不來，我鼓勵她既然找到自己喜歡的路向，就要努力達成。她聽了我的話，決定再去跟爸爸談談。臨走前，她說想不到會跟我談到這事情。

4:20pm 喫茶店
相遇人物：古怪叔叔和美佐子

4:30pm 起居室
相遇人物：阿唯

4:45pm 醫院樹上
櫻子問我八十八學園是個怎樣的地方，又說想看看我在學校中的情況。

5:45pm 保育園



相遇人物：阿明

6:00pm 八十八公園
相遇人物：天道

6:15pm 白蛇公園
我在白蛇公園見到片桐老師和她的情人，看來她們好像有些問題出現哩。

6:30pm 便利店
相遇人物：美玲

6:45pm 自宅
西御寺特地跑到我家來告訴我他收到一個女孩子的電話，叫他星期日上午11時到學校校園圍網的花壇中等她。看來她是想我到時去看看，好讓他炫耀一番。到底約他見面的女孩子是誰呢？

西御寺走後，我發現古怪叔叔在附近。



7:00pm 八十八車站★

7:30pm 如月車站

泉美告訴我洋子心情很差，不肯跟人説話的在遊戲中心獨個兒玩。

7:45pm 遊戲中心門外

相遇人物：阿明

7:45pm 遊戲中心中

我見洋子在玩電單車遊戲機，心情真的不太好起初，我喊她她也毫不理會，後來她叫我別理她，讓她一個人冷靜一下，我只好聽從她的意思。

後來她從遊戲中心出來，告訴我她爸爸不肯讓她繼承電單車店。

8:15pm 如月車站★

9:00pm 西御寺宅

相遇人物：廣子

9:15pm 八十八海邊

廣子説她喜歡無人的海，但當我問到她為甚麼常在西御寺的家門前出現的時候，她總是一言不發的走了。

9:30pm 網球場

相遇人物：天道

9:45pm 自宅

相遇人物：天道

10:00pm 可憐宅

相遇人物：西御寺

10:15pm 可憐宅

相遇人物：天道

10:30pm 八十八海邊

片桐説到我的將來路向，我本來只是敷衍去，但她卻説我很溫柔，要是「那人」像我一樣就好了。她所説的「那人」難道是指她的男朋友？

11:00pm 可憐宅

相遇人物：可憐

12月26日 (Thursday)

0:05am以後 起居室

下到起居室，到一股酒



味，原來美佐子太太正在客廳穿著性感的睡袍獨個兒在喝悶酒。酒醉了的美佐子太太説出很多心底話，她恨我爸爸丟下她跑到外面去，不喜歡那個古怪叔叔，還覺得那喫茶店是爛店子。我見她爛醉如泥，便揹她回房去。

8:00am 八十八公園

相遇人物：友美

8:15am 網球場



相遇人物：西御寺

8:30am 可憐宅

相遇人物：阿唯

8:45am 洋子宅

相遇人物：阿唯

9:00am 旅行代理店

美里説她從後輩口中知道我校有個龍之介，説他愛做出一些古靈精怪的事情，但她不知道我就是龍之介，於是我故意不表露身份，大力稱讚龍之介。美里説她很想見見那龍之介，其實她早已認識他了，嘻嘻。

9:15am 旅行代理店

相遇人物：美鈴

9:30am 旅行代理店

相遇人物：友美

9:45am 八十八車站

相遇人物：泉美

10:00am 公寓

相遇人物：美鈴

10:15am 保育園

相遇人物：古怪叔叔

10:30am 保育園

相遇人物：友美

10:45am 保育園

再次來到保育園門前時，看到天道竟抓住愛美的手示愛，嚇得愛美手忙腳亂的跑了去。

11:00am 八十八車站

來到車站，遇到愛美，我告訴她那個追求她的人就是八十八學園的天道老師，她感到難以置信。她説她不喜歡男人那種示愛的方法，還很害怕再次見到天道。

此外，她為了答謝我救了那個小女孩一命，送了一本日記給我。

11:15am 友美宅

相遇人物：芳樹

11:30am 自宅

相遇人物：阿明

11:40am 起居室

相遇人物：阿唯

11:55am 自宅

天道竟然走來叫我教他追求女孩子的方法，可是教了他之後他卻説不用我教他。哼。

12:10pm 校門

經過校門，我見到西御寺問阿唯為甚麼派對還未結束走了，於是我便打斷他們的對話。阿唯説西御寺比我溫柔得多。

12:20pm 校園

相遇人物：友美

12:30pm 職員室

我告訴片桐老師我昨天在公園見到她跟她的男朋友在一起，她問我看到些甚麼，我答説只見到那些而已（選「それだけだと言う」），老師才鬆一口氣，她説我是個不可思議的男孩子，真不明白她這話有甚麼含意。

1:00pm 教室

相遇人物：阿唯

1:10pm 教室

阿明問我洋子不開心的原因，我得這不太好，所以不肯告訴他（選「教えてあげない」）。

1:20pm 圖書館

片桐老師告訴我，子未向她問及我很多事。

1:40pm 學校天台

相遇人物：美鈴

2:00pm 教室

發覺班房中有人，進去一看，原來是可憐，可能是工作太倦了，她在班房中睡著了。我沒有吵醒她，但為免她著涼，我把校褸披到她的身上。

2:45pm 自宅

相遇人物：西御寺

3:00pm 自宅

芳樹在我家門等我，向我推銷他的內褲照片，他還讓我看了一張他拍的可憐的照片，但我最終終也決定不跟他買照片（選「絶対に買わない」）。

3:10pm 喫茶店

相遇人物：古怪叔叔

3:20pm 起居室

我見到阿唯在傾電話，對方原來是西御寺，阿唯説西御寺約她去約會。

3:35pm 八十八車站

相遇人物：西御寺

3:50pm 八十八車站

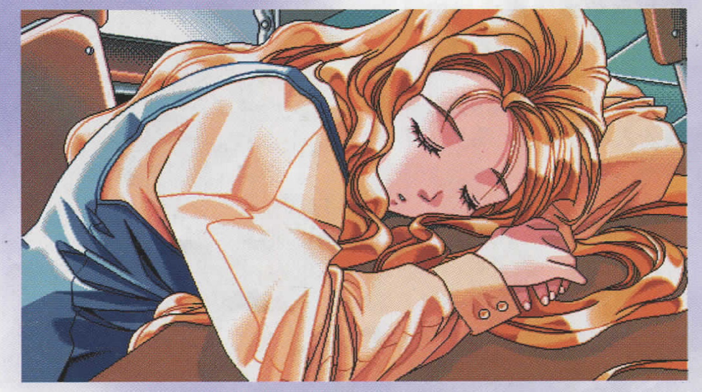
我又再次撞倒美沙，我跟她吵一輪之後，她説29日上午9時到網球場跟我以網球來決鬥（選「テニスで勝負」）。

4:20pm 醫院樹上

櫻子説我是個溫柔的人，她以為我是出於同情，才肯每天來探望她。我有點惱怒，説我以後不再去找她，她便著急起來。後來我説我已不再發怒（選「もう怒ってない」），她才安心下來。

5:40pm 體育館後

我在體育館背後聽見有把女孩子的聲音大喊「停手啊！」，我走進去看看，卻在裡面見到友美，但她説沒有聽到那叫聲。唔，剛才怒號的會不會是友美呢？



5:50pm 校園

6:00pm 體育館後

洋子告訴我她的爸爸終於開始軟化，感激我肯跟她傾談。

6:25pm 旅行代理店

美里跟她的後輩提到我說龍之介是個做事認真勤奮向學的人時給人取笑，但她說喜歡我這種肯維護朋友的人。

6:40pm 便利店

我從對話間探出片桐老師原來是一個人獨住的。

6:55pm 自宅

我看見片桐老師和美佐子太太在我家門前傾談，後來我問美佐子太太她們是否在談論我將來出路的問題，她卻說片桐老老師作為一個女性還有很多事會令她煩惱的。

7:05pm 起居室

回到家中，竟發現可憐來到我家來。她說她從校褸內袋中的試卷得知那件校褸是我的，所以特地到來把校褸還給我。阿唯顯得不太高興。可憐說她很羡慕大家，但我卻不以為然（選「**それは違うとおもう**」），因為可憐所體驗到的人生是我們無法體驗得



到的。原來可憐正為將要在29日在八十八海岸開拍的寫真集的事而煩惱，聽過我的鼓勵後，她說她會努力去做。

我送可憐回家時，可憐送了一張12月27日第9台公開錄映的入場券給我，是要下午一時前入場的。

8:35pm 保育園

相遇人物：美鈴

8:50pm 天道宅

相遇人物：美鈴

9:15pm 起居室

我回到家中，跟美佐子太太談到可憐來，我說雖然阿唯跟可憐是同年，但是阿唯卻很孩子氣，誰知這些話讓阿唯聽到，她顯得很不高興。

12月27日(Friday)

0:05am 喫茶店

相遇人物：美佐子

7:45am 八十八公園

相遇人物：天道



8:00am 八十八公園

相遇人物：洋子（元旦日到八十八海岸看日出……）

8:15am 保育園

相遇人物：阿唯

8:30am 阿明宅

相遇人物：阿唯

8:45am 旅行代理店

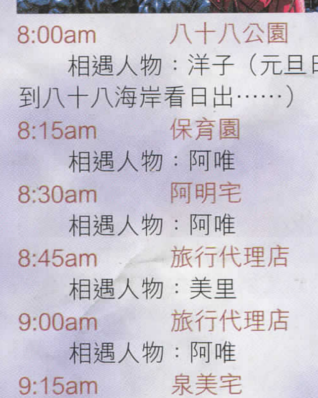
相遇人物：美里

9:00am 旅行代理店

相遇人物：阿唯

9:15am 泉美宅

相遇人物：美鈴



9:30am 西御寺宅

相遇人物：友美

9:45am 友美宅

相遇人物：芳樹

10:00am 網球場

相遇人物：愛美

10:15am 校門

相遇人物：天道

10:35am 體育館後

相遇人物：阿唯

10:45am 弓道場

相遇人物：泉美

11:05am 職員室

相遇人物：阿明

11:15am 保健室

相遇人物：美鈴

11:45am 教室

相遇人物：泉美

11:55am 圖書室

相遇人物：西御寺

12:40pm 八十八車站★

1:10pm 如月車站

相遇人物：友美

1:25pm 高台

相遇人物：美鈴和她的男朋友



1:40pm ATARU

相遇人物：泉美

1:55pm ATARU

相遇人物：洋子

2:10pm 電視台

相遇人物：美鈴

2:25pm 遊戲中心

相遇人物：阿明

2:40pm 如月車站★

相遇人物：愛美

3:10pm 八十八車站

相遇人物：洋子

3:35pm 喫茶店



相遇人物：古怪叔叔（打走古怪叔叔，卻給美佐子太太掌摑）

4:15pm 自室

4:25pm 起居室

相遇人物：阿唯

4:40pm 醫院

相遇人物：天道

4:40pm 樹上

相遇人物：櫻子

5:40pm 保育園

相遇人物：阿明

5:55pm 白蛇公園

相遇人物：阿唯&西御寺

6:10pm 白蛇公園

相遇人物：美鈴

6:25pm 便利店

相遇人物：泉美

6:40pm 便利店



相遇人物：廣子

7:05pm 起居室

相遇人物：美佐子

7:20pm 芳樹宅

相遇人物：天道

7:35pm 白蛇公園

相遇人物：天道

7:50pm 八十八海岸

相遇人物：美沙

12月28日(Saturday)

1:00am 起居室

相遇人物：美佐子

8:00am 阿明宅



相遇人物：友美

8:15am 八十八車站

相遇人物：廣子

8:30am 八十八車站

相遇人物：愛美&天道

8:45am 旅行代理店

相遇人物：美里

9:00am 洋子宅

相遇人物：友美



9:15am 友美宅

相遇人物：芳樹

9:30am 白蛇公園

相遇人物：友美

9:55am 起居室

相遇人物：阿唯

10:10am 西御寺宅

相遇人物：美鈴

10:25am 西御寺宅

相遇人物：西御寺

10:40am 洋子宅

相遇人物：洋子
10:55am 公寓
相遇人物： 友美
11:10am 八十八公園
相遇人物：天道
11:25am 八十八公園
相遇人物：阿唯
11:40am 八十八公園
相遇人物：洋子
11:55am 公寓
相遇人物：阿明
12:10pm 友美宅
相遇人物：洋子
12:45pm 職員室
相遇人物：美鈴（我替美鈴沖茶）
12:55pm 保健室
相遇人物：友美
1:20pm 天道宅
相遇人物：友美
1:35pm 可憐宅
相遇人物：美鈴
1:50pm 友美宅
相遇人物：美鈴
2:05pm 醫院
相遇人物：天道
2:05pm 樹上
我跟櫻子約定30日晚10時在醫院約會（選「約束をする」）
3:05pm 旅行代理店
相遇人物：美里
3:20pm 公寓
相遇人物：天道
3:35pm 白蛇公園
相遇人物：泉美
3:50pm 白蛇公園
相遇人物：天道
4:15pm 起居室
相遇人物：阿唯
4:15pm 自己房間
阿明打電話來約我到溫泉玩，我決定去，還請阿唯跟我同去。
5:45pm 自宅
愛美到我家來找我到八十八公園，說有事要傾談。
8:25pm 起居室



相遇人物：阿唯
8:25pm 自己房間
友美打電話來找我
◎要追求泉美的話，應放棄櫻子，2:00pm準時到泉美家接她；追求可憐的話，請參考以下日程——上午8時可憐宅、上午10時白蛇公園、中午12時電視台、22時可憐宅。

12月29日(Sunday)

由於要去參加旅行，所以不能在八十八鎮或如月鎮中行動。以下是參加旅行時要注意的事項：



◎在巴士中，選擇「精精神神舉手」（「手を元氣にあげる」）
◎到達旅館後，如果按「露天浴場（露天風呂）」→「ゲレンデ（滑雪練習場）」→「露天浴場」的模式行動的話，便可以看到所帶去的同伴與洋子出浴的鏡頭。
◎如果大家按「ゲレンデ（滑雪練習場）」→「露天浴





場」→「ゲレンデ（滑雪練習場）」的模式來進行的話，便能看到美里出浴的鏡頭，不



過，這樣做的話以後日子的行動便不能根據移動圖表所示而行，各位「龍之介哥哥」務請注意。
◎不帶唯同往旅行的話，就不能看到佐知子出浴的鏡頭。

12月30日(Monday)

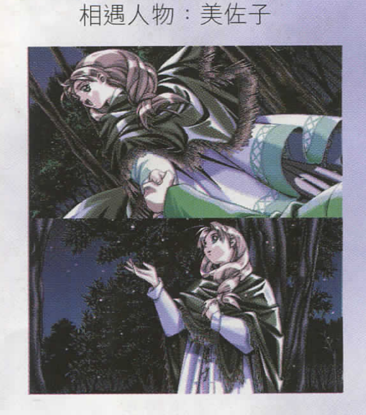
3:15pm 到達八十八車站



3:30pm 保育園
相遇人物：天道與愛美（愛美知道送禮物給浩司的聖誕老人的真面目）
3:45pm 自宅
相遇人物：美玲
3:55pm 起居室
相遇人物：阿唯
4:10pm 旅行代理店
相遇人物：美里



4:25pm 友美宅
相遇人物：芳樹
4:40pm 洋子宅
相遇人物：友美
4:55pm 友美宅
相遇人物：洋子
5:10pm 可憐宅
相遇人物：友美
5:25pm 八十八車站
相遇人物：泉美
5:40pm 八十八車站
相遇人物：美玲&她的男朋友
5:55pm 自宅
相遇人物：芳樹
6:05pm 起居室
相遇人物：美佐子

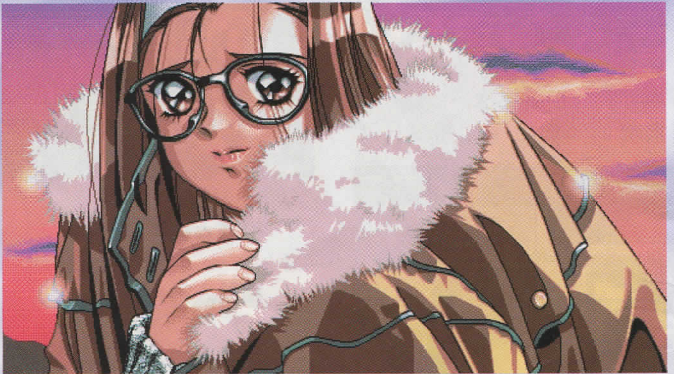


6:15pm 起居室
相遇人物：阿唯
10:00pm 醫院
跟櫻子約會
11:00pm 自宅
相遇人物：天道
◎由於已追求不到美玲，所以見面也沒有意思，但是，因為不會影響對其他女孩子的追求，所以一做也無妨。

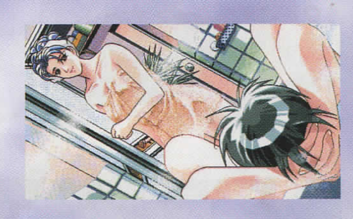


12月31日(Thursday)

8:00am　白蛇
　相遇人物：友美
8:25am　校園
　相遇人物：泉美
8:35am　體育館內
　相遇人物：友美
12:35pm　白蛇公園
　相遇人物：泉美（29日有個變態佬……）
12:50pm　洋子宅
　相遇人物：洋子
1:05pm　泉宅
　相遇人物：阿明
1:20pm　泉美宅
　相遇人物：泉美



8:45am　弓道場
　相遇人物：泉美
8:55am　校園
　相遇人物：泉美（晚上友美在海邊……）
9:10am　旅行代理店
　相遇人物：美里（約她在元旦日見面）
9:25am　八十八海邊
　相遇人物：阿唯
9:40am　明宅
　相遇人物：阿明
9:55am　明宅
　相遇人物：阿唯&西御寺
10:10am　保育園
　相遇人物：洋子
10:25am　西御寺宅
　相遇人物：西御寺
10:40am　友美宅
　相遇人物：芳樹
10:55am　自宅
　相遇人物：泉美
11:05am　起居室
　相遇人物：阿唯
11:20am　網球場
　相遇人物：友美
11:35am　旅行代理店
　相遇人物：友美
11:50am　八十八公園
　相遇人物：泉美
12:05pm　八十八公園
　相遇人物：阿明
12:20pm　八十八公園
　相遇人物：阿唯
1:35pm　西御寺宅
　相遇人物：西御寺
1:50pm　便利店
　相遇人物：廣子
2:00pm　便利店中
　相遇人物：廣子（這只是為了調整時間而進去的）
2:15pm　自宅
　相遇人物：美沙（內褲）
2:30pm　旅行代理店
　相遇人物：美里
2:45pm　八十八車站
　相遇人物：美沙
3:00pm　八十八車站
　相遇人物：西御寺
3:35pm　體育館背後
　相遇人物：友美
4:00pm　海邊
　相遇人物：友美
4:15pm　校門
　相遇人物：友美
4:30pm　明宅
　相遇人物：友美
5:05pm　職員室
　相遇人物：友美
5:15pm　校園
　相遇人物：阿明
5:25pm　體育館背後
　相遇人物：友美
5:50pm　白蛇池
　相遇人物：美沙
6:05pm　自宅
　相遇人物：愛美（選「現在我很忙」＜今はとっても忙しい＞）
6:20pm　自宅右面的屋夢仙人
　◎時間往前推進一小時
7:00pm　起居室
　相遇人物：阿唯（在浴室中踫上阿唯在洗澡）
　◎愛美在晚上到自宅來時不得不拒絕她，假如同意的



話，就不能看到阿唯的事件。

1月1日(Wednesday)

7:00am　起居室
　相遇人物：美佐子



8:00am　自宅
　相遇人物：友美
8:15am　公寓
　相遇人物：美里（選「靠近美里的背後」＜美里の背後に近づく＞）
11:10am　起居室
　相遇人物：阿唯（選「很合襯」＜似合っている＞和「與唯一同去參拜」＜初詣s唯p行7＞）
12:25pm　神社
　相遇人物：泉美
12:40pm　神社
　相遇人物：阿明與洋子
12:55pm　神社
　相遇人物：友美
1:10pm　如月車站★
　相遇人物：子末
1:55pm　自宅
　相遇人物：子末
2:00pm　醫院樹上
　相遇人物：櫻子



1月2日(Thursday)

8:00am　自室
　造了一小時夢
10:10am　起居室
　相遇人物：阿唯
10:25am　自宅
　相遇人物：久美子（選「給她留宿」＜泊めてあげる＞）
11:15am　起居室
　相遇人物：阿唯
11:25am　起居室
　相遇人物：美佐子
11:35am　起居室
　相遇人物：久美子與阿唯
11:50am　校門
　相遇人物：久美子
12:00pm　校園
　相遇人物：美玲



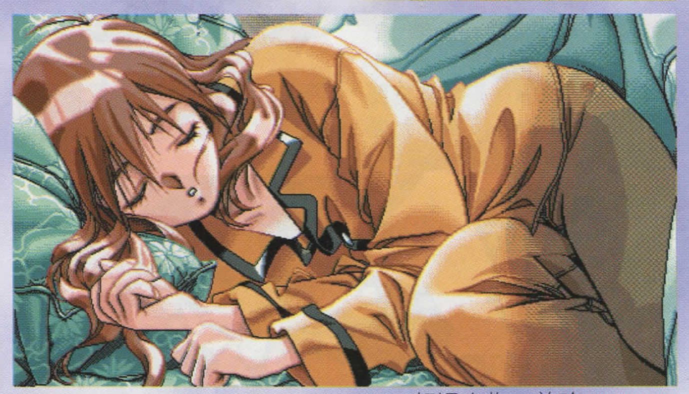
12:30pm　攝影部室
　打芳樹
1:55pm　保育園
　相遇人物：久美子與西御寺
2:10pm　友美宅
　相遇人物：友美
2:25pm　自宅
　相遇人物：芳樹



2:40pm　保育園
相遇人物：芳樹
2:55pm　保育園



相遇人物：友美
3:10pm　公寓
相遇人物：西御寺
3:25pm　公寓
相遇人物：友美
3:40pm　便利店
相遇人物：久美子
3:55pm　校門
相遇人物：阿明
4:25pm　攝影部室
相遇人物：友美與芳樹
5:20pm　可憐宅
相遇人物：芳樹
5:35pm　可憐宅
相遇人物：久美子
6:00pm　起居室
相遇人物：阿唯
6:10pm　起居室
相遇人物：美佐子（久美子你不要緊吧？）
6:20pm　起居室
相遇人物：阿唯
6:30pm　起居室
相遇人物：美佐子
6:45pm　自宅
相遇人物：愛美（選「現在非常清閒」<今はすごく暇である>）
9:55pm　起居室
9:55pm　自宅



10:05pm　起居室
10:05pm　自宅
相遇人物：久美子（一起睡吧！）
10:15pm　自宅
相遇人物：久美子（睡著……）

◎在夢中，經過多少時間也好，也不會影響現實的時間的，所以不妨盡情地在八十八



鎮中來回走動。

1月3日(Friday)

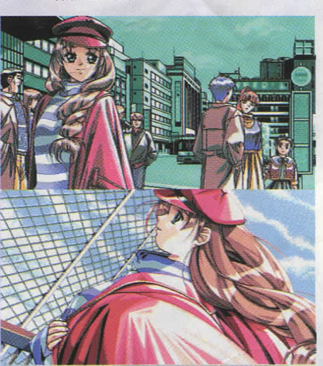
8:00am　網球場
相遇人物：阿唯
8:15am　旅行代理店
相遇人物：美里
8:30am　旅行代理店
相遇人物：西御寺
8:55am　起居室
相遇人物：久美子
9:10am　八十八車站
相遇人物：久美子
9:25am　保育園
相遇人物：友美
9:40am　白蛇
相遇人物：友美
9:55am　明宅
相遇人物：友美
10:10am　校門



相遇人物：美玲
10:20am　校園
相遇人物：泉美
10:30am　體育館背後
相遇人物：友美與芳樹
10:55am　白蛇公園



相遇人物：久美子
11:10am　白蛇公園
相遇人物：久美子
11:25am　自宅
相遇人物：佐知子
11:35am　起居室
相遇人物：唯
11:50am　保育園
相遇人物：友美
12:05pm　旅行代理店
相遇人物：阿明
12:20pm　旅行代理店
相遇人物：友美
12:35pm　天道宅
相遇人物：友美
12:50pm　保育園
相遇人物：洋子



3:05pm　八十八車站
相遇人物：阿明
3:20pm　八十八車站★
相遇人物：西御寺與子末
3:50pm　如月車站
相遇人物：佐知子
4:05pm　ATARU
相遇人物：阿唯與西御寺
4:20pm　如月車站★
5:05pm　自宅
相遇人物：西御寺
5:20pm　自宅
相遇人物：洋子
5:35pm　自宅
久美子事件
5:45pm　起居室
相遇人物：美佐子
5:45pm　自宅
佐知子的電話邀請我到酒店



5:55pm　起居室
相遇人物：阿唯
6:10pm　八十八車站★
6:40pm　如月車站
相遇人物：廣子
7:05pm　酒店大堂
相遇人物：美玲
7:15pm　1818號室
佐知子事件
◎在日間八十八車站中能



1:05pm　自宅
相遇人物：阿唯
1:20pm　八十八車站
相遇人物：櫻子（選「當然原諒她啦」<もちろん許す>及「一直在這裡」<ずっとここにいる>）

見到櫻子的，但要追求友美的話就不要去比較好，與櫻子同行會被友美看到，因而令好感度會下降。只要不見櫻子，時間表便不會失常，而今後的行動也能正常進行。

1月4日(Saturday)

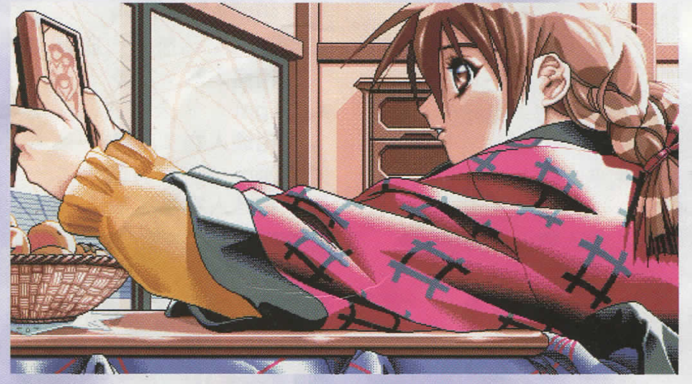
8:00am 起居室
相遇人物：久美子
8:15am 八十八車站
相遇人物：佐知子
8:30am 公寓
相遇人物：佐知子
8:45am 旅行代理店
相遇人物：美里
9:00am 八十八車站★
9:30am 如月車站
相遇人物：久美子
9:55am 酒店大堂
相遇人物：佐知子
10:10am 遊戲中心
相遇人物：久美子
10:25am 酒店
相遇人物：佐知子
10:40am 高台
相遇人物：美沙
10:55am 高台
相遇人物：美玲
11:10am 高台
相遇人物：久美子
11:25am 高台
相遇人物：佐知子
11:40am 神宮
相遇人物：芳樹與西御寺
11:55am 如月車站★
相遇人物：泉美
12:40pm 旅行代理店
相遇人物：美玲
12:55pm 旅行代理店
相遇人物：佐知子
1:10pm 自宅
相遇人物：友美與美佐子



1:20pm 起居室
相遇人物：阿唯
1:20pm 自宅
相遇人物：友美（選「在遊樂場等你」<遊園地で待っている>）
1:30pm 起居室



相遇人物：美佐子
1:40pm 起居室
美佐子與久美子一起看照片
2:35pm 旅行代理店
相遇人物：美里
2:50pm 八十八車站★
3:20pm 如月車站★
相遇人物：佐知子
4:05pm 友美宅
相遇人物：天道
4:20pm 友美宅
相遇人物：洋子
4:35pm 友美宅
相遇人物：美玲
4:50pm 友美宅
相遇人物：久美子
5:05pm 八十八車站★



6:00pm 遊樂場
友美事件（選「想在一起」<一緒にいたい>、「在酒店留宿」<ホテルに泊まる>和「沒有想過」<思ってない>）

1月5日(Sunday)

7:45am 起居室
跟美佐子訂下晚上的約會
8:00am 起居室
相遇人物：美佐子
8:15am 八十八公園
相遇人物：天道
8:30am 八十八公園
相遇人物：佐知子
8:55am 起居室
相遇人物：久美子
5:10pm 自宅



某人打來的電話
6:30pm 酒店
相遇人物：唯與西御寺
8:55pm 自宅
相遇人物：唯
9:05pm 起居室
相遇人物：美佐子
9:05pm 自宅
久美子事件
11:05pm 八十八公園
唯事件
◎因為大致上沒有甚麼要做，8:55am以後可隨意到處



逛。5:00pm就要回到自室等候電話，接到電話後去酒店、等待、被打後回家，之後，如果打算同時追求久美子的話就回去自己房間等候久美子事件發生。對久美子沒有興趣的話，可在這段時間到八十八公園去消磨時間。

1月6日(Monday)

2:00am 起居室
美佐子事件（選「喜歡美佐子」<美佐子が好き>及「想抱抱」<抱きたい>）
8:00am 起居室
送久美子回去
1:00pm 八十八車站
櫻子事件（選「說想回家」<家へ行こうという>和「這樣繼續下去」<このまま續ける>）
8:00pm 自室
阿唯事件





大家按照以上時間表去做的話，美佐子、唯、友美、櫻子、愛美、久美子、美里都應該會接受你的示愛。祝各位「龍之介哥哥」順利追求到你的夢中情人。

究竟高野五十六和紺碧會的命運將會如何？

紺碧之艦隊

攻略之最終回

機種：3DO　　遊戲類型：SLG
預定發售日：發售中　　容量：CD—ROM

美軍是否氣數已盡？

在經過數回合的戰鬥後，美軍的兵力已經大大的減弱，現在只有數個的戰略要點有待攻破，而日本方面，最終兵器空中戰艦，亦已經製造完成。究竟日本能否在這場「堂堂正正」的戰爭中取勝呢？

第9回合：サンジェゴ攻擊

由紅玉艦隊第2戰隊率領，攻破在サンジェゴ海邊的美軍基地。

注意1：

在這次的戰鬥中，只是需要將海岸上的海港基地及空軍基地破壞就可以了。在島上其他有很多的攻擊點，是可以不用理會的，不過如果閣下有很多時間又或者沒事做的話……



◆紅玉艦隊第2戰隊雖然只是一隊小戰隊，但也足夠應付這次的戰鬥。


◆雖然敵方有海上守備隊，但他們的火力是很弱的。

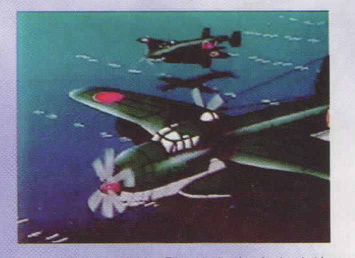


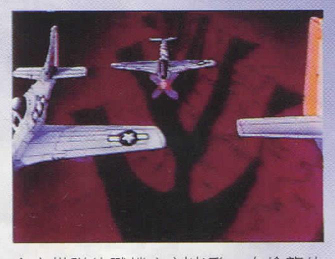


◆這次的目標只是軍港及飛行場（機場），只要將所有這些目標擊破，任務便可完成！

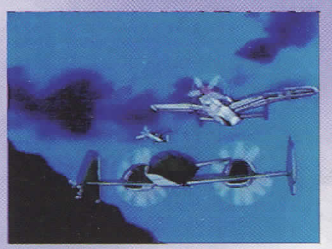
注意2：

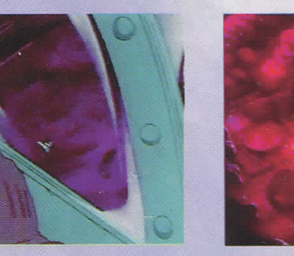
這次戰鬥是由紅玉艦隊第2戰隊率領，但由於這戰隊的設定艦數比較少，所以可以選擇與其他艦隊一起出擊，或者在艦隊編成中，加入已製造完成的戰艦。但記著無論用那一種方法，艦隊都必須搭載空母，不然用甚麼來空擊陸上基地呢？


◆新製造的戰機「爆龍」在這次的偷襲中擔當主角。


◆守備隊的戰機立刻出發，向偷襲的戰機攻擊。


◆在サンジェゴ基地上的美軍，對這次的偷襲都覺得很意外。




◆配備在「爆龍」上的導彈，除了有自己的推進器外，還可以由戰機上搖控它的射擊目標。

◆這次成功的偷襲，令到整個基地都被「夷為平地」。

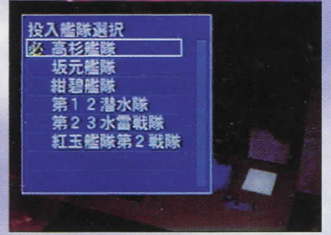


第10回合－激鬥！タヒチ沖海戰

將集結在yju島名的艦隊及其他的後援艦隊，全部消滅

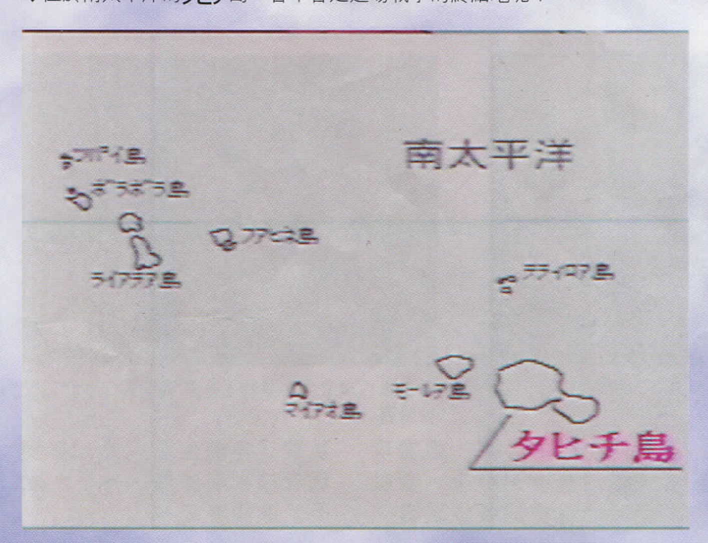
注意1：

在這個回合的戰鬥裡，敵方的艦隊及航空機隊，會像洪水一般向你進攻，所以玩者必定要小心地選擇與高杉艦隊一起出發的聯合艦隊。



◆這次必然出擊的艦隊是高杉艦隊，而另外一隊的援軍，就由玩者們去決定吧！

◆位於南太平洋的タヒチ島，會不會是這場戰爭的終結地呢？



注意2：

在戰鬥中，首先出現的將會是敵方的航空機隊；不要小看它們這次的空襲，這數隊的航空機隊，最小也有20至30隊的小隊。所以最好開始時不要將自己的船隊一股勁的駛向タヒチ島。在途中停下來時，便要向自己的戰鬥機隊下達出擊的命令。



◆這次敵軍的戰鬥機隊是很利害的，所以先不要理會敵軍的艦隊，集中對付戰鬥機隊吧！



◆在戰鬥時間09:00，大約在右上方的位置，第1隊的援軍艦隊便會出現，而另外的1隊嘛……



◆在擊破所有的艦隊後，還有1小隊的艦上爆擊機在地圖的下方（島上）出現，將它們擊落後，這個回合才算完成。

注意5：

另外1隊的潛水艦隊是非常麻煩的，它們大約出現的地點是地圖的中心正上方，但由於各戰艦都沒有探潛的能力，所以冷不防便被它在後方偷襲。但辦法還是有的。因驅逐艦具有探測潛水艦的能力，在大約將主要敵軍的艦隊攻破的時侯，將一部份的艦下達獨航指令，並命令這些獨航的驅逐艦，在地圖上方執行警戎任務，這樣便可向第2隊援軍的潛水艦部隊進行探測及攻擊了。

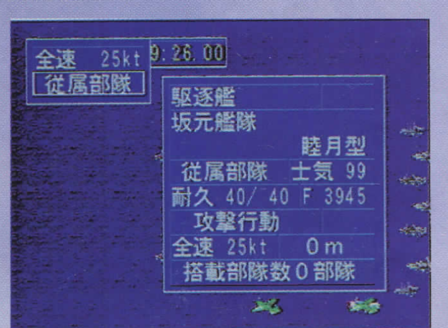
注意3：

由於這次會對付不同的攻擊目標，包括岸上的高射炮步隊，戰艦及戰鬥機隊，而且它們的數量及使用的戰略也與之前數回會有所不同。所以在艦隊編成的模式時，不要將空母上的航空機隊太過偏向於某一種戰機，而除了空母之外，重巡及其他戰艦也可以搭載一些戰鬥機隊（如紫式戰鬥機），雖然所搭載的數目不會太多，但也可以作防衛之用。

注意4：

敵軍將會有2隊援軍在這回合的戰鬥中出現，分別是1小隊的艦隊及1小隊的的BLACK JACK潛艦隊。它們也是很難對付的啊！

◆在這回合的戰鬥中，驅逐艦佔有一個很重要的位置，所以不能沒有了它的份兒啊！



◆將驅逐艦下達獨航命令，令它們成為獨航部隊，並派它們去偵察潛水艦隊，這樣便可以減少損失了。



最終回合—yju爆擊

為了要測試剛製造完成的新戰機，空中戰艦「富士」，便聯同艦隊一起進攻在yju島附近之艦隊。

注意1：

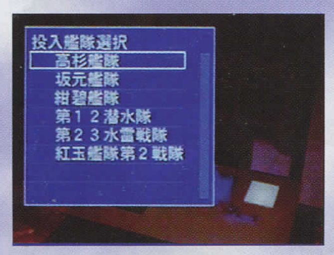
到了最後1個回合，敵軍已經沒有甚麼戰略可言了。這次必然出擊的當然是空中戰艦「富士」啦！另外你還可以選擇1隊艦隊作援軍，部隊只要在敵艦的預計出現地點，向敵艦攻擊便可以了。

注意2：

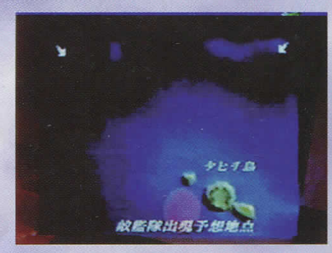
敵軍除了有守備艦隊外，還有島上的高射炮部隊及航空部隊，而敵軍的航空部隊還很利害的，所以別忘了在援軍部隊上多搭載些戰鬥機隊！



◆新型戰機「富士」，能否輕易地戰勝敵人呢！



◆這次玩者可以任意選擇以往所出場的任何一隊艦隊。不過，玩者千萬不要讓「富士」獨自上場，因它的實力是不足夠攻破敵艦的！



◆敵艦隊預計出現的地點，雖然誰開出發地點很遠，但玩者在這回合有很多的時間，慢慢走吧！



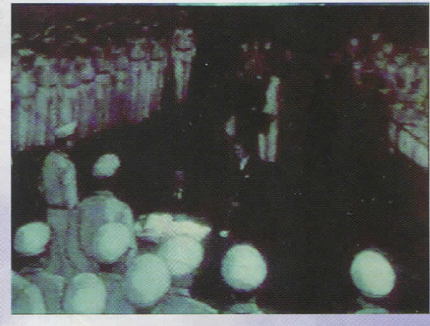
◆空中戰艦「富士」的演習部隊，將會在援軍的旁邊出現。而部隊的機數為2架。



◆1945年，美國在廣島投下原子彈，令到戰爭結束。



◆被原子彈空襲後，廣島成為一個廢城。



◆日本在現實中，始終是一個戰敗國，並要簽署投降書。

注意3：

當「富士」完成了攻擊指令後，便會自動下達歸艦指令。這時你可以看看它的兵裝，如是它的爆彈數還有餘數的話，玩者可以繼續向它下達攻擊命令，直至它的餘彈數是零為止。另外當它自動下達歸艦命令後，它是會不動地留原位，由於它並沒有設定在作何一艘空母上，所以玩者只要下達警戎指令，將「富士」駛離戰場便可以了。



◆新製造完成的「富士」非常利害，令到敵軍大敗於戰場。最終的結局，還是戰敗。

雖然玩者在整個的遊戲過程中，都扮演著日軍的司令官，在這個虛擬的戰場，打敗過無數的美軍，但當玩者完成最後一回合後，遊戲生產商便會提醒各位玩者，現實日本還是戰敗的。無論玩者技術有多好，也是改變不了這個事實。

最終武器介紹--超爆擊機「富士」

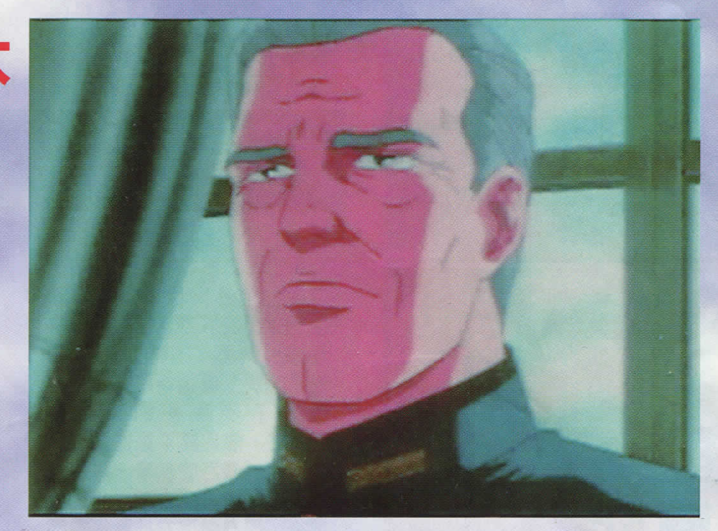


◆超大型的爆擊飛行艇，續航距離達2百公里以上。而除了有2枝20mm的機槍外，還載有4枝新製成的竹爆彈，此爆彈只需1枝便可以令到敵方的驅逐艦沉沒。而且它的速度也很驚人地達到時速486千米。外號為空中戰艦「富士」。

遊戲登場人物介紹

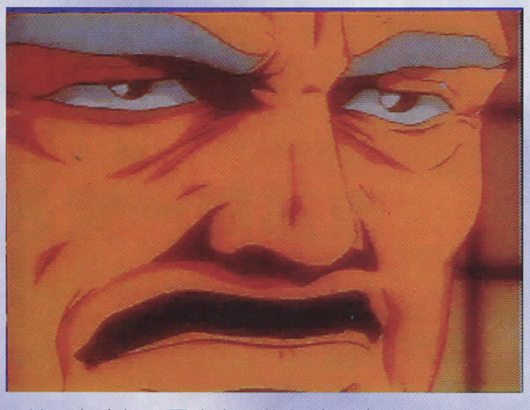
在最終回才介紹人物，希望不會太遲了吧！
現在就自看這些在戰場上的英雄吧！

高野五十六



是現實日本中在2次大戰死去的聯合艦隊司令官山本五十六。在異國度的日本中，擔任為海軍中將，並聯同一些有著同樣命運的人，組織「紺碧會」。並與一同有著前生記憶的陸軍中將大高彌三郎，共同對付在這個國度的美國。

大高彌三郎



陸軍中將，並且在這個異國度中，擔任清風會的主腦。他亦是有著前生記憶的人。在異國度中，他的陸軍強行奪去執政總理大臣的政權，並聯同「紺碧會」高野五十六，共同執政。

前原一征

海軍少將，「紺碧會」的其中1位成員，亦都是「紺碧艦隊」的司令官。與高野五十六一樣，擁有前生的記憶。

高杉英作



海軍中將，高杉艦隊之司令官。在開戰初時，擔任為攻擊夏威夷的先鋒艦隊。在遊戲中亦經常擔當著必然出擊艦隊的角色。

板本良馬

海軍中將，板本艦隊之司令官。亦是「紺碧會」的會員之一，並與高杉艦隊一起攻擊夏威夷群島。



超級夢幻模擬戰

極惡同盟攻略篇VOL.2

可不要以為當奸角是一件輕鬆的事，當你試過在下今次所作的攻略後，相信你也會有所改觀。本來想把隱藏版面亦在這裡介紹的，但那班兄貴太過「妖異」，所以還是留在秘技欄才介紹好了。說起來，本來是很想將遊戲中的對話全部介紹的，但這樣做的話最少會令全書「脱」兩期，結果只有無可奈可地用較傳統的方式來製作攻略，希望能令大家滿意吧。

機種：超級任天堂
製造商：MASIYA
價格：10800日圓
遊戲性質：S・RPG
容量：16M

SCENAIO-07 魔族之少女

故事簡介

主角們由於在最後關頭被艾古比多奪去了暗黑之杖，所以便組成了反帝國聯合軍，開始與積西嘉分頭行動。而奪去了暗黑之杖的帝國，亦正式開始侵略，主角們因此必需找出傳說中的聖劍。在旅行的途中，他們來到了一條受到怪物襲擊的村。艾雲他們為了救助村民，開始向怪物攻擊。



勝利條件
*全滅敵人

敗北條件
*艾雲之死亡
*村民之全滅

攻略要點

版面開始時只見有左方的五隊敵人，但卻可在村的兩邊佈陣，其實已暗示了這一版還會有其他的敵人出現，在最初選擇傭兵時，左方的兩隊應選槍兵型的兵種，而右方則以僧兵型為主。版面開始後，對佈陣在左方的人物有信心的話，大可衝出去與敵人硬拼。到第三回合敵方行動時，右上方的墓地會出現三隊敵方增援，雖然僵屍ZOMBIE可由僧兵或以魔法 TURNUNDEAD 輕易解決，但因為這些部隊中混入了步兵系的食人魔OGRE，僧兵絕不是他們的手腳，所以最好能加派一隊騎兵來支援。第五回合己方行動結束後，尼奧與尼安杜會從畫面右下方出現，但他們今次是以己方增援的身分前來的，他們兩人會從第四回合開始出手相助，至於這兩人的作戰能力，則只可以用「可怕」來形容。若閣下對左方的敵軍抵擋不住時，可將魯卡走到索妮亞的身旁，索妮亞便會自動撤軍。另外，當這一版完成後，若閣下有照著上期攻略中提到的注意點來玩，尼奧便會邀請艾雲加入帝國軍，在下既然説過要當究極奸角，第一步自然是加入帝軍了，雖然莉安娜會在這時出言阻止，但只要你答「是的」（*？？）便可不理她的勸告而加入帝軍，而尼奧更會成為同伴讓你指揮。不過，天下間是沒有這麼便宜的事的，可不要以為你會得到KNIGHTMASTER 狀態下的尼奧，電腦只會給你一位能力大減了的「廢人」……

敵部隊一覽表

A
指揮官：WAREWOLF/WAREWOLF/騎兵系
（L10/A24/D19/MP0/MV6）
傭兵：6×WOLFMAN/騎兵系
（A19+4/D14+0）

B
部隊構成方式與部隊A相同

C
指揮官：索妮亞/SILVERKNIGHT/騎兵系
（L3/A27/D18/MP2/MV8）
傭兵：6×HELLHOUND/騎兵系
（A24+4/D15+2）

D
指揮官：KERBEROS/KERBEROS/騎兵系（L6/A26/D24/MP1/MV8）
傭兵：6×HELLHOUND/騎兵系
（A24+6/D15+2）

E
部隊構成方式與部隊D相同

敵方增援：F
指揮官：LICH/LICH/不死系
（L1/A23/D16/MP9/MV5）
傭兵：4×ZOMBIE/不死系
（A20+6/D13+3）
2×OGRE/步兵系
（A28+6/D20+3）

敵方增援：G
部隊構成方式與部隊F相同

敵方增援：H
部隊構成方式與部隊F相同

己方增援：I
指揮官：尼奧/KNIGHTMASTER/騎兵系
（L1/A37/D27/MP9/MV11）
傭兵：2×ROYALLANCER/騎兵系
（A30+12/D21+9）

己方增援：J
指揮官：尼安杜/HIGHLANDER/騎兵系
（L8/A38/D27/MP9/MV10）
傭兵：2×ROYALLANCER/騎兵系
（A30+6/D21+3）





SCENAIO-08 GO AHEAD

故事簡介

在青龍騎士團的尼奧引誘下，艾雲、希爾及魯卡三人投靠了帝國，他們的目的是要以一個強力的國家統一大陸，並深信這是令戰爭停止的最快辦法。為了貫徹自己的理想而與帝國合作的艾雲，但與此同時，卻令一直以來的同伴變成了敵人。為了取得聖劍LANGUISSER，他們來到巴魯迪亞王國搜索，在一條建於深谷中的橋上，與以往的同伴尼斯達對決。



勝利條件
*於19回合內將尼斯達擊破

敗北條件
*艾雲之死亡
*TIMEOVER

攻略要點

由於主角「明智」的決擇，本來的同伴現在只剩下希爾及魯卡，假如大家之前對這兩人的培育不夠便大件事了。這一版的主要戰場是中央的大橋，除了眼前的兩隊騎兵外，當你走到橋的中央時，傑斯會率領一大堆飛行部隊（5隊）加入戰陣，雖說有弓兵部隊的話可輕鬆一些，但由於敵人會不怕死的和你硬拼，在下建議大家還是多選用一些防禦力高的槍兵，而且先讓對方的騎兵衝上來送死後才讓飛行部隊出現以逐個擊破。另一方面，到第六回合時，伊美露達會以己方增援的身分從畫面左方出現，當你一指向她時，她會連升十多個等級，令你可以自由決定她的職業。至於她帶來的HIELF，或多或少會有點幫助的。順帶一提，由於在下採用究極奸角的玩法，早晚也會背叛帝國軍的，所以大可不用替尼奧或伊美露達提高等級，盡量的去強化艾雲、希爾及魯卡吧！版面結束後，艾雲會自己問自己戰鬥的原因，這時「當然」是選「為了得到強大的力量（*??）」了（？）

敵部隊一覽表

A
指揮官：指揮官/HIGHLANDER/騎兵系
（L1/A30/D20/MP7/MV10）
傭兵：4×TROOPER/騎兵系
（A24+6/D15+3）
2×DRAGONNE/騎兵系
（A28+6/D20+3）

B
部隊構成方式與部隊C相同

C
指揮官：指揮官/HILORD/步兵系
（L1/A24/D27/MP4/MV5）
傭兵：6×PIKE/槍兵系
（A18+3/D18+4）

D
指揮官：尼斯達/SERPENTKNIGHT/水兵系
（L5/A33/D24/MP5/MV7）
傭兵：4×SOLDIER/步兵系
（A20+4/D14+6）
2×GRENADINER/步兵系
（A26+4/D23+6）

E
指揮官：指揮官/CLERIC/步兵系
（L6/A23/D20/MP13/MV5）
傭兵：4×MONK/步兵系
（A20+1/D13+4）

敵方增援F
指揮官：傑斯/DRAGONKNIGHT/飛兵系
（L4/A33/D24/MP5/MV9）
傭兵：4×FAIRY/飛兵系
（A23+4/D15+5）
2×ANGEL/飛兵系
（A24+4/D23+5）

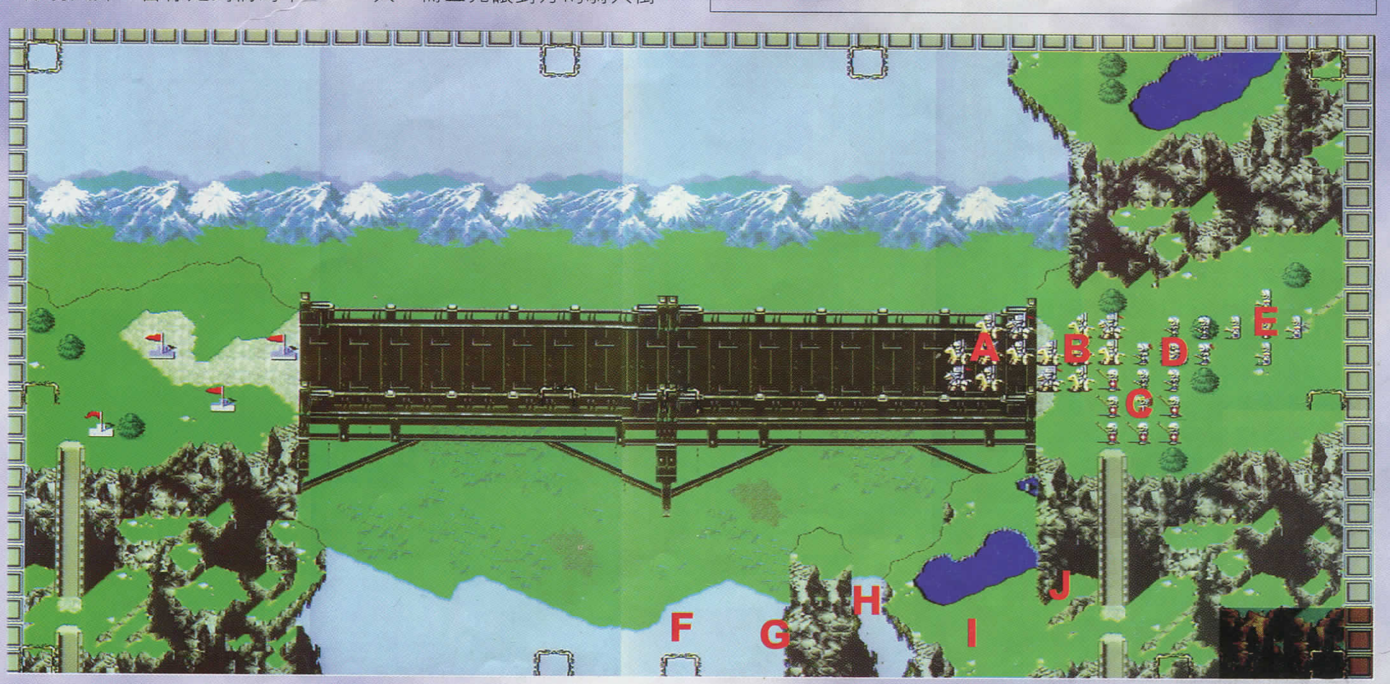
敵方增援G
指揮官：指揮官/HAWKKNIGHT/飛兵系
（L3/A25/D14/MP0/MV8）
傭兵：4×FAIRY/飛兵系
（A23+1/D15+1）

敵方增援H
部隊構成方式與增援部隊G相同

敵方增援I
部隊構成方式與增援部隊G相同

敵方增援J
部隊構成方式與增援部隊G相同

己方增援K
指揮官：伊美露達
傭兵：4×HIELF/弓兵系
（A23+?/D10+?）





SCENAIO-09 WANTED



故事簡介

據稱能給與持有者無限力量的傳說之聖劍LANGUISSER。它的名字，現在只出現在傳說之中。但若能取得它的話，應該是可以令帝國的軍事力進一步鞏固的。不過，擁有守護LANGUISSER使命的光輝之末裔們，卻出現阻止他們的前進。在一行人面前的村中，就有卡魯撒斯城的公主絲莉為阻止帝國的計劃而在等待艾雲的到來。



勝利條件
*絲莉之擊破

敗北條件
*艾雲之死亡

攻略要點

這一次的敵人是不知在何時轉職為龍騎士DRAGONKNIGHT的絲莉，而她為了保護村民離開，會和弓兵部隊一起先護送6個回合，所以在這6個回合內，你大可大開殺戒，衝到橋的另一方先幹掉兩隊騎兵，跟著是擺好陣勢，迎接步兵、槍兵及飛行部隊的到來。當第6回合的敵方回合時，絲莉會正式開始出動，但巴魯格斯亦會於第7回合己方行動時在畫面右下方現增援。他就如在上一版中出現的美露達般，會於你第一次用浮標指向他時連昇多個等級，不過其實轉成哪一種職業也沒有用，因為這位老兄竟然會在這一版結束後便離隊的。這一版的重點是能否在初期消滅附近的數隊敵人，有時候為了提高消滅敵人的成功率，會需要借助魔法來增強攻擊力及防禦力的。

敵部隊一覽表

A
指揮官：指揮官/SERPENTKNIGHT/水兵系
（L1/A29/D22/MP3/MV7）
傭兵：4×MERMAN/水兵系
（A24+4/D13+3）

B
指揮官：指揮官/DRAGONKNIGHT/飛兵系
（L1/A31/D20/MP4/MV9）
傭兵：4×FAIRY/飛兵系
（A23+4/D15+3）

C
部隊構成方式與部隊B相同

D
指揮官：絲莉/DRAGONKNIGHT/飛兵系
（L7/A35/D23/MP7/MV10）
傭兵：4×ANGEL/飛兵系
（A24+6/D23+3）

E
指揮官：指揮官/SWORDMAN/步兵系
（L1/A29/D23/MP1/MV6）
傭兵：4×SOLDIER/步兵系
（A20+5/D14+3）
2×GRENADINER/步兵系
（A26+5/D23+3）

F
部隊構成方式與部隊E相同

G
指揮官：指揮官/HILORD/步兵系
（L1/A24/D27/MP4/MV5）
傭兵：6×ELF/弓兵系
（A19+3/D8+4）

H
指揮官：指揮官/HILORD/步兵系
（L1/A24/D27/MP4/MV5）
傭兵：4×FALANGUS/槍兵系
（A23+3/D26+4）

I
指揮官：指揮官/HIGHLANDER/騎兵系
（L1/A30/D20/MP7/MV10）
傭兵：4×TROOPER/騎兵系
（A24+6/D15+3） 2×DRAGONNE/騎兵系
（A28+6/D20+3）

J
部隊構成方式與部隊I相同

己方增援K
指揮官：巴魯格斯
傭兵：6×GRENADINER/步兵系
（A26+?/D23+?）

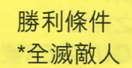




SCENAIO-10
老劍士、站起來

故事簡介

從指揮巴魯迪亞搜索隊的尼安杜那邊的傳令兵，得知已證實了巴魯迪亞城的所在，但他們卻被眼前的一條大河阻著了去路。正當一行人開始移動到對岸時，一名老劍士率兵出現了。





勝利條件
*全滅敵人

敗北條件
*艾雲之死亡

攻略要點

相當細小的一塊圖版，但卻10有隊敵人之多。基本上，只要你的部隊一接近中央的橋，對方便會向你提出問題，這時雖然選任何一個答案都會令敵人的增援出現，但為了令往後能朝更究極的路線進發，這時應選「當然的事情了（*??）」，這樣，敵方的增援部隊K及L便會從橋的兩旁現身，雖然直接打倒指揮官可以很快的過版，但這樣做會令各人物的經驗值不夠，令往後的版面更難玩，所以建議大家盡可能先全滅敵部隊才殺指揮官。這版己方並不會有增援出現，倒是會有一名獨立的帝國軍騎兵，他是不會讓你直接指揮的，但會讓你決定他的行動方法，反正衝上前也是送死，還是讓他留在後方吧。另外，這一版的敵人之中首次有投石器BALLISTA（*??）出現，由於它的射程有六格之多，加上它們是以MAGE作為指揮官，所以最好是留到最後才去對付。

敵部隊一覽表

A
指揮官：指揮官/MAGE/步兵系
（L3/A28/D18/MP23/MV5）
傭兵：4×BALLISTA/弓兵系
（A22+5/D10+3）

B
部隊構成方式與部隊A相同

C
指揮官：指揮官/PRIEST/步兵系
（L2/A21/D26/MP17/MV5）
傭兵：4×CRUSADER/步兵系
（A24+3/D20+6）

D
指揮官：亞倫/HILORD/步兵系
（L8/A32/D35/MP8/MV5）
傭兵：6×FALANGUS/步兵系
（A23+4/D26+4）

E
指揮官：指揮官/HIGHLANDER/騎兵系
（L4/A33/D21/MP8/MV10）
傭兵：2×TROOPER/騎兵系
（A24+6/D15+3）
4×DRAGONNE/騎兵系
（A28+6/D20+3）

F
部隊構成方式與部隊E相同

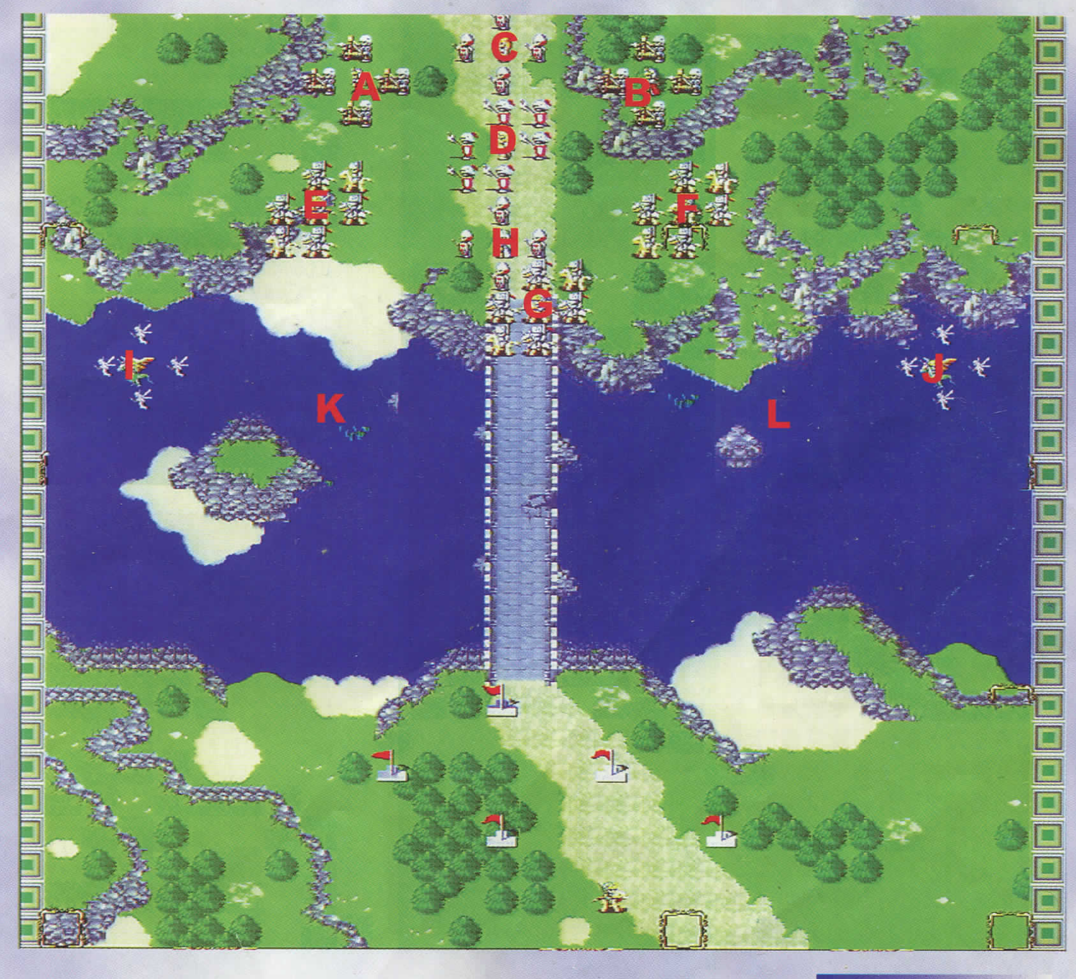
G
部隊構成方式與部隊F相同

H
指揮官：指揮官/SAINT/步兵系
（L3/A24/D24/MP15/MV5）
傭兵：4×CRUSADER/步兵系
（A24+4/D20+4）

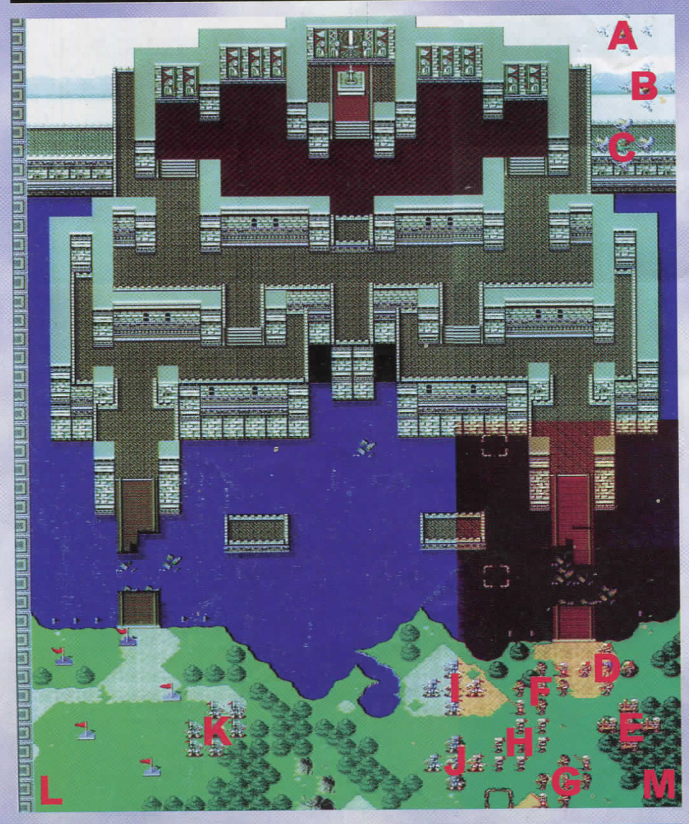
I
指揮官：指揮官/DRAGONKNIGHT/飛兵系
（L1/A31/D20/MP4/MV9）
傭兵：4×FAIRY/飛兵系
（A23+4/D15+3）

J
部隊構成方式與部隊I相同

敵方增援K
指揮官：指揮官/SERPENTKNIGHT/水兵系
（L2/A30/D23/MP3/MV7）
傭兵：4×MERMAN/水兵系
（A24+4/D13+3）
2×NIXIE/水兵系
（A24+4/D13+3）



SCENAIO-11
神秘之秘劍



攻略要點

這一版的目的是奪劍或全滅敵人，若以奪劍為目標，則只有艾雲或尼奧才可以擔任這任務。尼安杜在這一版的身分是NPC，你可以在版面開始時決定他的行動，在下選了叫他留在原地待機，而艾雲則獨自前往奪劍，但這樣一來，其他部隊的戰力便不足以和敵人正面對抗，只有留在畫面左下方。敵方表面上會派積西嘉前往奪劍，但實際上第八回合時出現的絲莉才是對方奪劍的主力，而傑斯雖然最初是在畫面的右上方，但他會全力衝下來狂攻，所以左下方最好能準備一隊弓兵來迎擊。另一方面，巴魯格斯會在第七回合己方部隊行動時出現，利用他帶來的槍兵部隊，可向畫面下方的敵人採取一點攻勢，但要記著經驗值應留給魯卡或希爾兩人。當這一版結束後，若你在之前兩版出現的問答場面中都選了筆者所選的答案，那麼艾雲便會露出他的「真面目」，把聖劍據為己有，當然，帝軍的數名指揮官（尼奧、伊美露達、巴魯格斯）均會馬上離隊，所以在下早就說過不用替這些人提高等級的了……



故事簡介

在數百年前，由光輝之末裔們統治的巴魯迪亞之地。這座已經化為了傳說的古城，正靜靜地沉睡於湖底。在這巴魯迪亞城深處的祭壇，存放著傳說的秘劍「LANGUISSER」，不過，在那裡亦出現了和帝國誓不兩立的光之末裔們。圍繞著聖劍LANGUISSER之戰，現在要再度揭幕了。



勝利條件
*取得LANGUISSER
*全滅敵人

敗北條件
*艾雲之死亡
* LANGUISSER被奪

敵部隊一覽表

A
指揮官：指揮官/HAWKLORD/飛兵系
（L8/A31/D17/MP4/MV8）
傭兵：4×FAIRY/飛兵系
（A23+2/D15+4）

B
部隊構成方式與部隊A相同

C
指揮官：傑斯/DRAGONKNIGHT/飛兵系
（L6/A34/D25/MP6/MV9）
傭兵：4×ANGEL/飛兵系
（A24+4/D23+5）

D
指揮官：積西嘉/ARCMAGE/步兵系
（L1/A32/D21/MP39/MV5）
傭兵：4×HIELF/弓兵系
（A23+10/D10+4）

E
指揮官：指揮官/MAGE/步兵系
（L1/A27/D17/MP20/MV5）
傭兵：4×BALLISTA/弓兵系
（A22+5/D10+3）

F
指揮官：指揮官/MAGE/步兵系
（L1/A27/D17/MP20/MV5）
傭兵：4×ELF/弓兵系
（A19+5/D8+3）
2×PIKE/槍兵系
（A18+5/D18+3）

G
部隊構成方式與增援部隊F相同

H
指揮官：指揮官/SWORDMAN/步兵系
（L3/A31/D24/MP2/MV6）
傭兵：6×GRENADINER/步兵系
（A26+5/D23+3）

I
指揮官：指揮官/HIGHLANDER/騎兵系
（L2/A31/D20/MP7/MV10）
傭兵：4×DRAGONNE/騎兵系
（A28+6/D20+3）

J
部隊構成方式與增援部隊I相同

己方部隊K
指揮官：尼安杜/HIGHLANDER/騎兵系
（L9/A36/D24/MP9/MV10）
傭兵：6×ROYALLANCER/騎兵系
（A30+6/D21+3）

己方增援L
指揮官：巴魯格斯
傭兵：6×FALANGUS/槍兵系
（A23+5/D26+3）

敵方增援M
指揮官：絲莉/DRAGONKNIGHT/飛兵系
（L9/A36/D24/MP8/MV10）
傭兵：6×ANGEL/飛兵系
（A24+6/D23+3）

SCENAIO-12
霸道

故事簡介

取得了據稱能令擁有者得到無限力量的聖劍LANGUISSER後，艾雲醒覺到要靠自己的力量統一全大陸。在與光輝之末裔為敵的同時，亦與帝國斷絕關係，他們現在要從正面向尼卡魯城進行攻擊。但帝國軍亦將四將軍總動員來固守城堡。

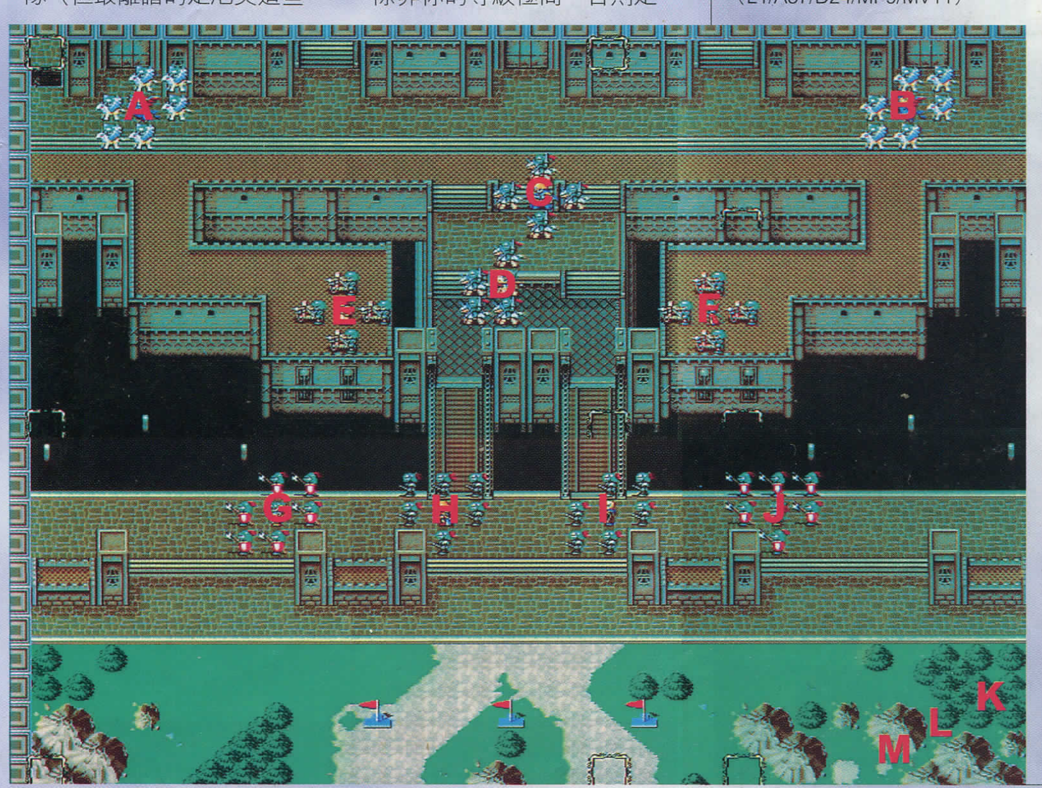


勝利條件
*全滅敵人

敗北條件
*艾雲之死亡

攻略要點

就如艾古比多在版面開始前所說的一樣，以三個部隊便想向帝國軍挑戰，實在是蠢得要很的行為，因為對方有十個部隊之多，其中更有五個是有名指揮官的部隊（但最離譜的是尼奧這些人會突然狂昇了等級），首先，在選擇傭兵時，最好是能步兵系、弓兵系及騎兵系各有一隊，跟著到版面開始後，除了尼奧及兩隊弓兵外，其他敵人會一湧而上，除非你的等級極高，否則是不會擋得住的，所以這時應先往畫面右下方逃，因為到第三回合開時，畫面上右下方會出現索妮亞及兩個魔物部隊，他們會在你第一次指向他們時每人各昇二十多級，在下可在此先告訴大家知，連同現有的三個部隊在內，這六個部隊是會一直用到最後一版的，所以在經驗值的分配方面可以平均一些了，雖說是得到了這些新拍擋的幫助，但敵人亦實在強得有點過份，所以在某些情況下不妨不要執著於全滅敵部隊才殺指揮官，改為以盡快消滅敵部隊為目標。順帶一提，若走到這一版畫面左上方的洞穴，便可得到一塊古石板，若以LV10的人去裝備，它可令這人的職業等級大幅降低，間接來說即是能令使用的人有更高能力值。



敵部隊一覽表

A
指揮官：帝國軍指揮官/DRAGONKNIGHT/飛兵系
（L3/A32/D21/MP5/MV9）
傭兵：6×GRIFFON/飛兵系
（A29+4/D19+3）

B
部隊構成方式與部隊A相同

C
指揮官：尼奧/KNIGHTMASTER/騎兵系
（L7/A44/D30/MP11/MV11）
傭兵：4×ROYALLANCER/騎兵系
（A30+12/D21+9）

D
指揮官：尼安杜/KNIGHTMASTER/騎兵系
（L1/A37/D24/MP9/MV11）
傭兵：4×ROYALLANCER/騎兵系
（A30+11/D21+8）

E
指揮官：艾古比多/咒術師/步兵系
（L7/A34/D20/MP45/MV5）
傭兵：4×BALLISTA/弓兵系
（A22+11/D10+5）

F
指揮官：帝國軍指揮官/MAGE/步兵系
（L3/A28/D18/MP23/MV5）
傭兵：4×BALLISTA/弓兵系
（A22+5/D10+3）

G
指揮官：帝國軍指揮官/HILORD/步兵系
（L4/A26/D29/MP6/MV5）
傭兵：6×FALANGUS/槍兵系
（A23+3/D26+4）

H
部隊構成方式與部隊G相同

I
指揮官：伊美露達/SAGE/步兵系
（L2/A30/D29/MP23/MV5）
傭兵：6×GRENADINER/步兵系
（A26+8/D23+8）

J
指揮官：巴魯格斯/GENERAL/步兵系
（L3/A35/D35/MP10/MV5）
傭兵：6×GRENADINER/步兵系
（A26+8/D23+7）

K
指揮官：艾斯多
傭兵：6×GOLEM/槍兵系
（A22+3/D26+4）

L
指揮官：奧斯多
傭兵：6×BONEDINO/騎兵系
（A29+5/D20+0）

M
指揮官：索妮亞
傭兵：6×ELEMENTAL/不死系
（A24+2/D24+0）



SCENAIO-13 帝王比倫哈魯

攻略要點

這一版的敵人雖然看起來和上一版數目差不多，但實際上是易玩不少的。首先，對方沒有太多有名的指揮官，而且所選用的兵種亦亦比剛才那一版較弱，不過因為一開始時便要面對四隊騎兵，所以最低限度是要有兩隊槍兵的。另外，在上一版剛加入成為同伴的三人，亦不要忘了為他們添置裝備。第一回合開始時，首先是由兩隊槍兵削弱那四隊騎兵，然後便是等第一回合敵方行動時，黑暗王子荷西魯從畫面下方以NPC的身分為成支援部隊，才繼續對付餘下的敵人。比倫多魯的戰力很可怕，相信就是以主角現時的能力亦不易取勝，所以最好能將他留至最後，由其他人以魔法支援下才集中攻擊。



故事簡介

擊破了四將軍後，艾雲他們侵入到尼卡魯城內，並一路向著王帝的玉座推進，坐在這玉座上的男子，既有王者的風範，亦有身為戰士應有的強壯身軀，以及追求獵物的敏銳目光。一位能令人望而生畏的男子。他就是靠自己的力量建立了國家，帝國的皇帝比倫哈魯。與帝王比倫哈魯的戰幕終於要揭開了。



勝利條件
*比倫哈魯以及艾古比多之擊破

敗北條件
*艾雲之死亡

敵部隊一覽表

A
指揮官：比倫哈魯/EMPEROR/步兵系
（L1/A53/D42/MP10/MV5）
傭兵：6×GRENADINER/步兵系
（A26+13/D23+11）

B
指揮官：帝國軍指揮官/SWORDMAN/步兵系
（L8/A35/D26/MP3/MV6）
傭兵：6×GRENADINER/步兵系
（A26+5/D23+3）

C
部隊構成方式與部隊B相同

D
指揮官：帝國軍指揮官/HILORD/步兵系
（L8/A28/D32/MP8/MV5）
傭兵：6×FALANGUS/槍兵系
（A23+3/D26+4）

E
部隊構成方式與部隊B相同

F
指揮官：艾古比多/咒術師/步兵系
（L1/A31/D19/MP35/MV5）
傭兵：4×HIELF/弓兵系
（A23+11/D10+5）

G
指揮官：帝國軍指揮官/SAINT/步兵系
（L6/A26/D26/MP17/MV5）
傭兵：4×CRUSADER/步兵系
（A24+5/D20+4）

H
指揮官：帝國軍指揮官/HIGHLANDER/騎兵系
（L6/A34/D22/MP8/MV10）
傭兵：6×LANCER/騎兵系
（A24+6/D15+3）

I
部隊構成方式與部隊H相同

J
部隊構成方式與部隊H相同

K
部隊構成方式與部隊H相同

SCENARIO-14 GENOCIDE

故事簡介

主角們從荷西魯那裡知道了魔劍艾哈撒擁有令魔物順從的力量，以及要解除印的話，莉安娜是不可欠缺的事，而莉安娜正和光之軍團一起據守在卡魯撒斯城。正在進軍的艾雲他們，途中經過了撒魯拉斯領地。由於這次行軍若被卡魯撒斯知道的話，會給對手有時間做好準備，所以是不可以給撒魯拉斯的人前往通傳的。主角們決意要把撒魯拉斯消滅。



勝利條件
*史國以及羅倫之擊破

敗北條件
*艾雲之死亡
*史國及羅倫從畫面上方逃脫



攻略要點

受到主角「侵略」的撒魯拉斯領域，出動了全部兵力來對抗，雖然看起來敵人的部隊數目極多，但大多數都只是些由四隊傭兵組成的中型部隊。這一版最大的困難是如何阻止史國從畫面上方逃脫，所以首先要了解史國離開圖版的條件。基本上，當你打倒了羅倫或A、H以外的所有敵人，或是到第8回合敵方行動時，他便會開始離開，若有飛行部隊的話，先派一隊從兩旁繞到城的後方會是不錯的選擇，若有自信的話，大可先衝到城的左方幹掉史國，然後才慢慢料理羅倫，否則在城內作戰時便要故意留下部分敵人，以免令他提早逃走，但若要這樣做的話，便要先準備兩個部隊牽制兩旁的水上部隊，令槍兵部隊能第一時間衝到城內對付兩隊騎兵，然後是派出騎兵系部隊消滅其他敵人，而槍兵隊則繼續朝史國那邊攻過去。



敵部隊一覽表

A
指揮官：指揮官/SWORDMAN/步兵系
（L5/A32/D25/MP2/MV6）
傭兵：4×GRENADINER/步兵系
（A26+5/D23+3）

B
部隊構成方式與部隊A相同

C
指揮官：史國/KNIGHTMASTER/騎兵系
（L1/A37/D24/MP9/MV11）
傭兵：4×DRAGONNE/騎兵系
（A28+13/D20+8）

D
指揮官：指揮官/HIGHLANDER/騎兵系
（L5/A33/D22/MP8/MV10）
傭兵：4×DRAGONNE/騎兵系
（A28+6/D20+3）

E
部隊構成方式與部隊D相同

F
部隊構成方式與部隊A相同

G
指揮官：指揮官/PRIEST/步兵系
（L5/A23/D28/MP21/MV5）
傭兵：4×MONK/步兵系
（A20+3/D13+6）

H
指揮官：指揮官/MAGE/步兵系
（L5/A29/D19/MP26/MV5）
傭兵：4×HIELF/弓兵系
（A23+5/D10+3）

I
指揮官：羅倫/HILORD/步兵系
（L10/A29/D33/MP9/MV5）
傭兵：6×FALANGUS/槍兵系
（A23+3/D26+4）

J
指揮官：指揮官/SERPENTKNIGHT/水兵系
（L5/A31/D24/MP5/MV7）
傭兵：3×MERMAN/水兵系
（A24+4/D13+3）
3×NIXIE/水兵系
（A24+4/D13+3）

K
部隊構成方式與部隊J相同



SCENARIO-15
卡魯撒斯城陷落

故事簡介

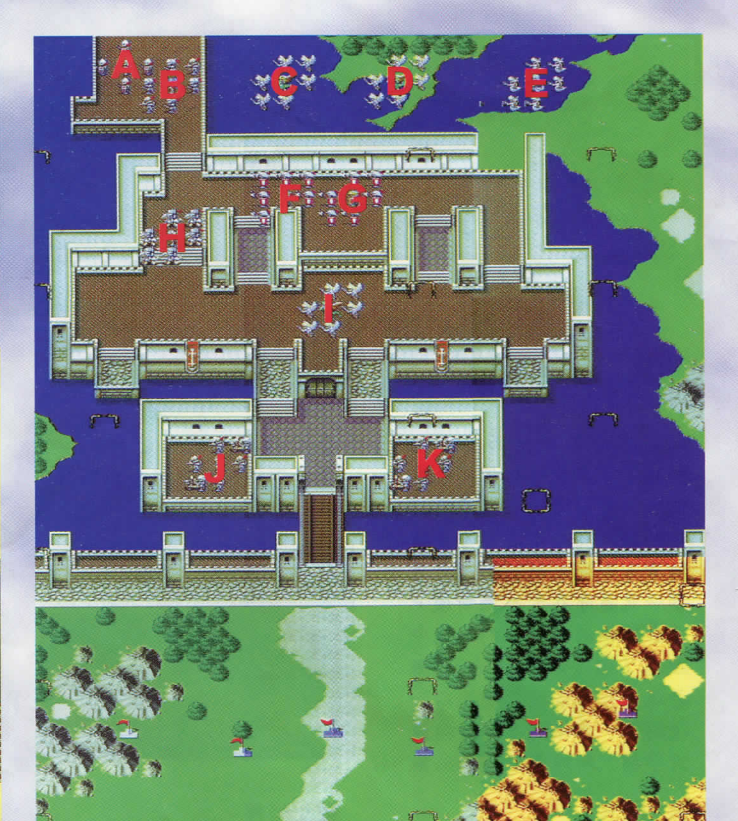
突破了撒魯拉斯的主角們，成功地在不讓卡魯撒斯發覺的情況下接近了他們。這樣可出其不意的偷襲成功。在這城內，有著唯一能解開艾哈撒封印的少女莉安娜。現在，一場打擊光之軍勢並奪去莉安娜的作戰要開始了。





勝利條件
*莉安娜以外的人物全滅
*將索妮亞和莉安娜鄰接

敗北條件
*艾雲之死亡
*莉安娜的死亡或成功逃脫



攻略要點

這一版的遊戲目的和上一版差不多，同樣是要截住特定的人物，不過上一版在截住後要順手送他歸西，而這一版則絕對不可殺她。在佈軍時，由於是橫向一字平排地列陣，右邊可先安排二個飛行部隊繞到右上角封著退路，而其他部隊則先移到入口前敵方弓箭的攻擊範圍外，待對方的飛行部隊接近時派出弓箭部隊迎擊，全滅這幾個部隊後才改以防禦力較佳的槍兵部隊前往對付城門兩旁的敵方弓兵部隊。因為這些弓兵的指揮官是魔法師，部隊一旦受到他的魔法左右夾攻會很不利，所以最好能在攻略城門的幾個回合持續以RESIST（*??）支援攻城的部隊。攻下城門後，便以步兵型部隊對付槍兵，這時莉安娜及積西嘉大概會開始逃走，為了不讓她逃掉，可以派兵封住各要道的出口，跟著便可以把敵方的部隊逐個消滅。





敵部隊一覽表

A
指揮官：莉安娜/HIPRIEST/步兵系
（L3/A28/D27/MP31/MV5）
傭兵：4×CRUSADER/步兵系
（A24+7/D20+11）

B
指揮官：積西嘉/ARCMAGE/步兵系
（L6/A34/D21/MP47/MV5）
傭兵：4×GRENADINER/步兵系
（A26+10/D23+4）
2×HIELF/弓兵系
（A23+10/D10+4）

C
指揮官：指揮官/DRAGONKNIGHT/飛兵系
（L6/A34/D23/MP6/MV9）
傭兵：6×ANGEL/飛兵系
（A24+4/D23+3）

D
部隊構成方式與部隊C相同

E
指揮官：尼斯達/SERPENTLORD/水兵系
（L5/A36/D31/MP9/MV8）
傭兵：6×NIXIE/水兵系
（A24+12/D13+11）

F
指揮官：指揮官/HILORD/步兵系
（L8/A28/D32/MP8/MV5）
傭兵：6×FALANGUS/槍兵系
（A23+3/D26+4）

G
部隊構成方式與部隊F相同

H
指揮官：絲莉/SAGA/步兵系
（L9/A33/D32/MP27/MV5）
傭兵：6×DRAGONNE/騎兵系
（A28+8/D20+11）

I
指揮官：傑斯/DRAGONLORD/飛兵系
（L3/A39/D26/MP10/MV10）
傭兵：6×ANGEL/飛兵系
（A24+10/D23+9）

J
指揮官：指揮官/MAGE/步兵系
（L6/A29/D19/MP28/MV5）
傭兵：4×HIELF/弓兵系
（A23+5/D10+3）
2×BALLISTA/弓兵系
（A22+5/D10+3）

K
部隊構成方式與部隊J相同

SCENARIO-16
真魔劍艾哈撒

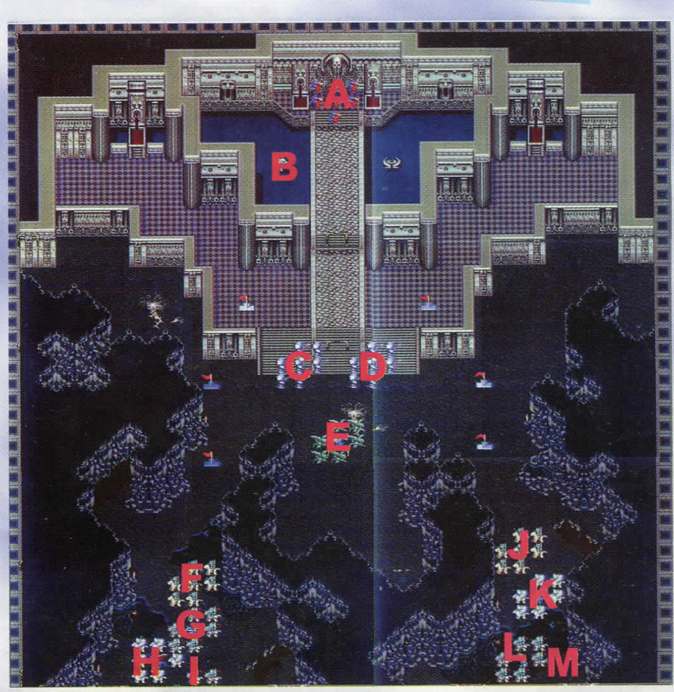
故事簡介

闇之力的接觸媒體暗黑之杖、還有封印的光之巫女莉安娜。用來解除艾哈撒封印的要素已經全部齊備了。現在，於華西尼亞地下神殿中被邪神之像包圍的祭壇，正響起了低聲的咒文詠唱之聲。這顯示魔劍的復活已經很接近了。但一些不速之客，卻來到他們那處。



勝利條件
*比倫哈魯之擊破

敗北條件
*艾雲之死亡



攻略要點

這一版是後半段遊戲的最大轉捩點，因為我們的主角繼背叛光之軍團及帝國後，今次竟連暗黑王子亦一樣背叛。不過，這一版的難易度是目前為止最難的，若你隊中到現時仍未有人進行過第三次轉職，大概可LOAD回前兩、三版重玩。首先，在開始這一版之前的雇用傭兵畫面中，由索妮亞帶來的兩名魔物不要為他們雇任何傭兵，並要將他們身上的所有裝備除下，跟著是把這兩人配置在下方的兩個位置，而艾雲這些主戰部隊則放在上方。開始遊戲後，電腦會給你選擇是否背叛黑暗王子，當你決定了要背叛他後，索妮亞帶來的兩名魔物便會離你而去成為敵人，再加上荷西魯本來擁有的四個部隊，結果你便要和畫面上全部共14個部隊為敵！若以正常方法玩九成會慘死，以下是在下提供的小小攻略心得：首先，在第一回合，一定要全力幹掉C、D這兩隊巨像兵GOLEM，而其他部隊亦要全力往畫面上方走，這樣，剛成為了敵人的兩名魔物便會自動朝畫面下方攻擊帝國軍，利用他們阻塞了帝軍的時間，其他部隊便全力衝上去消滅荷西魯，當消滅了荷西魯後，想多賺點經驗值的可先幹掉左下方的敵軍團，想盡快收工的則可選右邊幹掉比倫哈魯算數。順帶一提，當你打敗荷西魯的同時，兩名魔物會變回同伴，即使他們在之前已被幹掉，亦會在下一版時出現，但如果他們是由你的部隊幹掉的話，他們便以後也不會出現，所以還是在此忠告各位一聲「切勿多手」……

敵部隊一覽表

A
指揮官：荷西魯/DARKMASTER/步兵系
(L10/A54/D34/MP54/MV6)
傭兵：6×ARCDEMON/魔族系
(A30+11/D24+14)

B
指揮官：莉安娜/CLERIC/步兵系
(L7/A23/D20/MP14/MV5)

C
指揮官：STONEGLOEM/STONEGOLEM/槍兵系
(L4/A32/D36/MP8/MV5)
傭兵：6×GOLEM/槍兵系
(A22+7/D26+10)

D
部隊構成方式與部隊C相同

E
指揮官：GREATDRAGON/GREATDRAGON/龍族
(L4/A39/D29/MP10/MV5)
傭兵：6×GARGOYLE/飛兵系
(A27+10/D20+8)

F
指揮官：帝國軍指揮官/KNIGHTMASTER/騎兵系
(L1/A37/D24/MP9/MV11)
傭兵：6×LANCER/騎兵系
(A24+11/D15+8)

G
指揮官：尼奧/ROYALGUARD/騎兵系
(L6/A49/D35/MP13/MV11)
傭兵：6×ROYALLANCER/騎兵系
(A30+15/D21+10)

H
指揮官：帝國軍指揮官/DRAGONLORD/飛兵系
(L3/A39/D26/MP10/MV10)
傭兵：6×GRIFFON/飛兵系
(A29+10/D19+7)

I
指揮官：尼安杜/KNIGHTMASTER/騎兵系
(L8/A45/D31/MP12/MV11)
傭兵：6×ROYALLANCER/騎兵系
(A30+11/D21+8)

J
指揮官：帝國軍指揮官/KNIGHTMASTER/騎兵系
(L1/A37/D24/MP9/MV11)
傭兵：6×LANCER/騎兵系
(A24+11/D15+8)

K
部隊構成方式與部隊H相同

L
指揮官：比倫哈魯/EMPEROR/步兵系
(L1/A50/D44/MP10/MV5)
傭兵：6×ROYALLANCER/騎兵系 (A30+10/D21+10)

M
指揮官：艾古比多/DARKMASTER/步兵系
(L3/A41/D32/MP52/MV6)
傭兵：6×GRENADINER/步兵系
(A26+8/D23+13)



SCENARIO-17 霸者之道

故事簡介

艾雲選擇了一條不屬於光、帝國或是黑暗任何一方的生存之道。這可以說是一條霸者之道。他為了把敵對的勢力完全消去，首先是從追擊逃走了的帝國軍開始。邊保護著在上次戰鬥中負傷的帝王比倫哈魯邊行軍的帝國，在途中被艾雲發現了。霸者之道的第一步現在要踏出了。

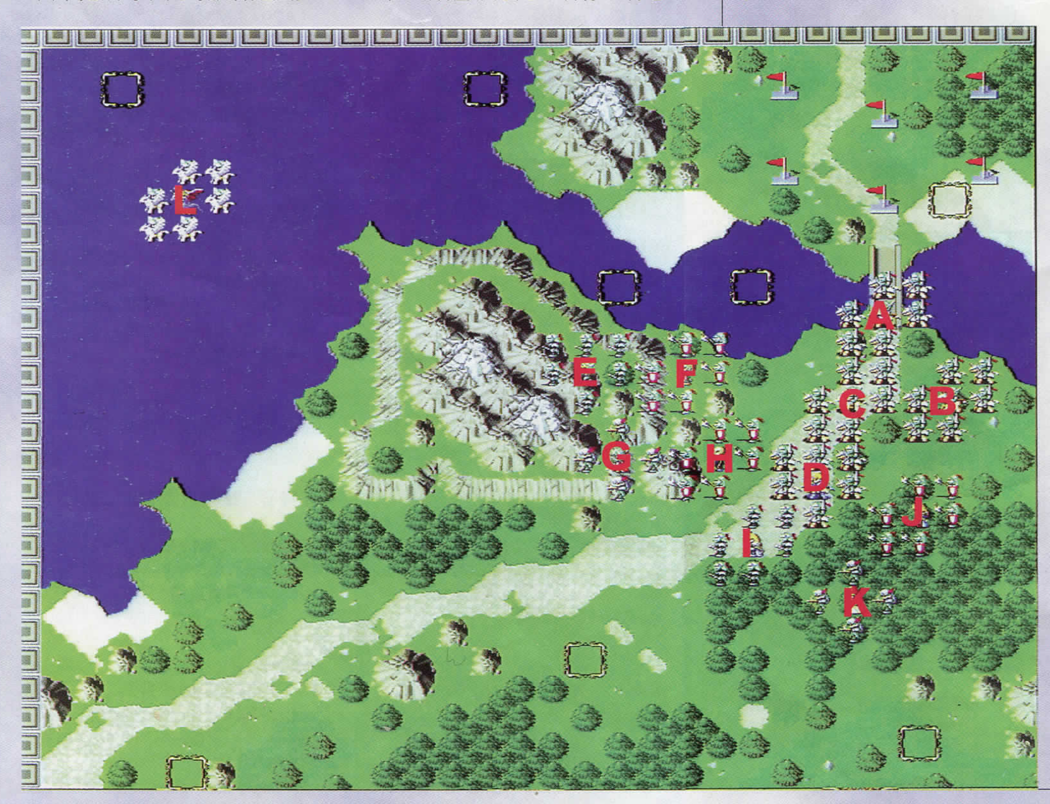


勝利條件
*在20回合以內將巴魯格斯以及伊美露達擊破

敗北條件
*艾雲之死亡
*TIMEOVER

攻略要點

這一版可說是再一次打破了記錄，想不到這麼細小的版面中竟然可以同時放著這麼多的隊伍。簡單來説，這一版是一場大屠殺，帝軍的人會不斷往圖版左下方走，若你不特意去趕盡殺絕，比倫多魯、尼奧、艾古比多及尼安杜均會先後從圖版右下方離開，反正這一版的目標是在20回合內打敗巴魯格斯及伊美露達，而這二人是不會逃走的，為免有任何失誤，還是讓那四人逃吧（反正接下來亦一定會對付他們的……），就如大家在附圖中所見般，敵方仍是以騎兵為前鋒，所以這一邊仍是要以槍兵放在前方，當把對方的騎兵削弱後便可調步兵上前，否則會被步兵重創。戰場方面，因為伊美露達最初會跟著其他人往右下方走，所以當這邊的步兵和對方的槍兵戰鬥時，可利用右方的樹林給槍兵先行回復。



敵部隊一覽表

A
指揮官：帝國軍指揮官/KNIGHTMASTER/騎兵系
（L6/A43/D27/MP11/MV11）
傭兵：6×ROYALLANCER/騎兵系
（A30+11/D21+8）

B
部隊構成方式與部隊A相同

C
指揮官：尼安杜/KNIGHTMASTER/騎兵系
（L9/A46/D28/MP12/MV11）
傭兵：6×ROYALLANCER/騎兵系
（A30+11/D21+8）

D
指揮官：尼奧/ROYALGUARD/騎兵系
（L7/A50/D35/MP13/MV11）
傭兵：6×ROYALLANCER/騎兵系
（A30+15/D21+10）

E
指揮官：帝國軍指揮官/SWORDMASTER/步兵系
（L6/A42/D29/MP5/MV6）
傭兵：6×GRENADINER/步兵系
（A26+8/D23+7）

F
指揮官：帝國軍指揮官/GENERAL/步兵系
（L6/A33/D37/MP11/MV5）
傭兵：6×FALANGUS/槍兵系
（A23+8/D26+7）

G
指揮官：帝國軍指揮官/ARCMAGE/步兵系
（L6/A33/D21/MP43/MV5）
傭兵：4×HIELF/弓兵系
（A23+10/D10+4）

H
指揮官：巴魯格斯/GENERAL/步兵系
（L10/A40/D40/MP12/MV5）
傭兵：6×FALANGUS/槍兵系
（A23+8/D26+7）

I
指揮官：比倫哈魯/EMPEROR/步兵系
（L5/A14/D10/MP12/MV7）
傭兵：6×GRENADINER/步兵系
（A26+10/D23+10）

J
指揮官：伊美露達/QUEEN/步兵系
（L2/A47/D32/MP9/MV6）
傭兵：6×FALANGUS/槍兵系
（A23+9/D26+8）

K
指揮官：艾古比多/DARKMASTER/步兵系
（L4/A41/D32/MP53/MV6）
傭兵：4×HIELF/弓兵系
（A23+8/D10+13）

L
指揮官：帝國軍指揮官/DRAGONLORD/飛兵系
（L6/A43/D27/MP12/MV10）
傭兵：6×GRIFFON/飛兵系
（A29+10/D19+7）

SCENARIO-18
青龍之炎

故事簡介

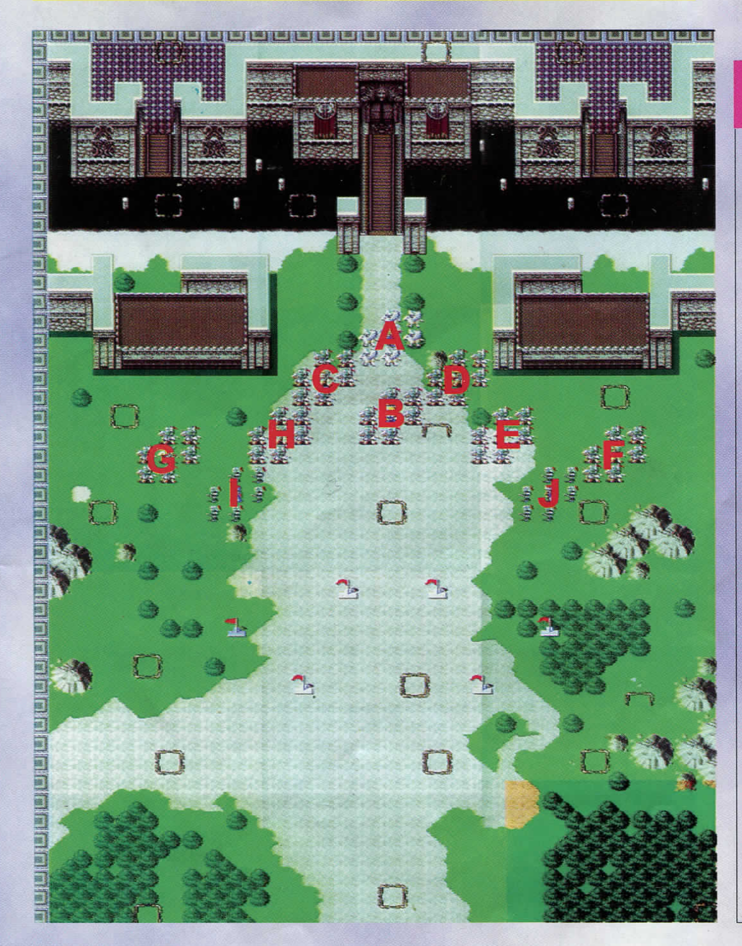
餘下的帝國軍，逃到了現在已經死掉了的黑暗王子荷西魯的居城華西尼亞城。打倒了炎龍兵團的巴魯格斯將軍及冰龍兵團的伊美露達將軍，艾雲他們亦到達了華西尼亞城，但在他的面前，卻遇上守護著城門的青龍騎士尼奧。



勝利條件
*敵之全滅



敗北條件
*艾雲之死亡



攻略要點

假如閣下的部隊中沒有兩隊或以上可以選用槍兵型的傭兵的話，看見這一版的目版時一定會大叫救命，因為10隊敵人之中有七隊都是騎兵部隊，而且他們更會在第一回合開始時便一口氣全部衝過來，所以除了在選傭兵時要盡量選槍兵外，第一回合行動時更應盡量向後退，並以槍兵形成一條戰線，這樣便可以避免讓對方衝散隊形，同時亦不會掉進對方咒術師的陷阱。由於敵方的咒術師是不會動的，第二回合便可放心的將敵方騎兵隊逐一擊破，當全滅了所有騎兵隊後才慢慢的去收拾這兩個魔法部隊，老實說，在下認為這一版是後期版面中較易的一版，自己以上文提到的戰法來玩時，甚至可以單靠三個回合便完成這一版。順帶一提，這版在擊敗尼奧時，是可取得他手上的火炎長矛及鐵裝甲的。



敵部隊一覽表

A
指揮官：帝國軍指揮官/DRAGONLORD/飛兵系
（L5/A42/D27/MP11/MV10）
傭兵：6×GRIFFON/飛兵系
（A29+10/D19+7）

B
指揮官：尼奧/ROYALGUARD/騎兵系
（L5/A55/D39/MP13/MV11）
傭兵：6×ROYALGUARD/騎兵系
（A30+15/D21+10）

C
指揮官：帝國軍指揮官/KNIGHTMASTER/騎兵系
（L5/A42/D26/MP11/MV11）
傭兵：6×ROYALLANCER/騎兵系
（A30+11/D21+8）

D
部隊構成方式與部隊C相同

E
部隊構成方式與部隊C相同

F
部隊構成方式與部隊C相同

G
部隊構成方式與部隊C相同

H
指揮官：尼安杜/KNIGHTMASTER/騎兵系
（L8/A49/D32/MP12/MV11）
傭兵：6×ROYALMASTER/騎兵系
（A30+11/D21+8）

I
指揮官：帝國軍指揮官/咒術師/步兵系
（L5/A33/D20/MP37/MV5）
傭兵：6×GRENADINER/步兵系
（A26+9/D23+5）

J
部隊構成方式與部隊I相同



SCENARIO-19
皇帝比倫哈魯

故事簡介

打倒了守護城門的尼奧，終於侵入了華西尼亞城的艾雲，一路向著最上層的國王之間進發。在那玉座之上，就像在自己城堡般冷靜的帝王比倫哈魯，正以帝國的未來為賭注在等待著，在他的面上，一點也看不到他對於己這場由自己引起的戰爭的絲毫悔意。



勝利條件
*比倫哈魯之擊破

敗北條件
*艾雲之死亡

敵部隊一覽表

A
指揮官：比倫哈魯/EMPEROR/步兵系
（L7/A46/D50/MP14/MV5）
傭兵：6×ROYALLANCER/騎兵系
（A30+10/D21+10）

B
指揮官：艾古比多/DARKMASTER/步兵系
（L6/A36/D22/MP54/MV6）
傭兵：4×HIELF/弓兵系
（A23+8/D10+13）

C
指揮官：帝國軍指揮官/咒術師/步兵系
（L6/A33/D20/MP39/MV5）
傭兵：4×HIELF/弓兵系
（A23+9/D10+5）

D
指揮官：帝國軍指揮官/GENERAL/步兵系
（L6/A33/D37/MP11/MV5）
傭兵：6×FALANGUS/槍兵系
（A23+8/D26+7）

E
部隊構成方式與部隊D相同

F
部隊構成方式與部隊D相同

G
指揮官：帝國軍指揮官/KNIGHTMASTER/騎兵系
（L6/A43/D27/MP11/MV11）
傭兵：6×ROYALLANCER/騎兵系
（A30+11/D21+8）

H
指揮官：帝國軍指揮官/SWORDMASTER/步兵系
（L6/A42/D29/MP5/MV6）
傭兵：6×GRENADINER/步兵系
（A26+8/D23+7）

I
部隊構成方式與部隊H相同

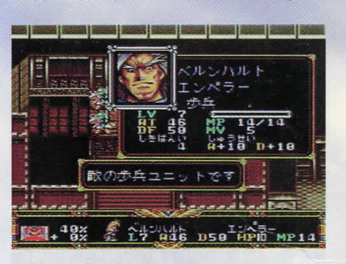
J
指揮官：帝國軍指揮官/ARCMAGE/步兵系
（L6/A33/D21/MP43/MV5）
傭兵：4×BALLISTA/弓兵系
（A22+10/D10+4）

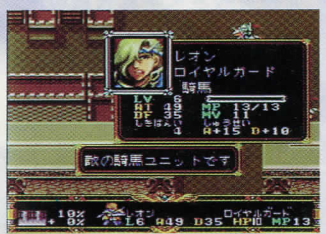
K
部隊構成方式與部隊J相同

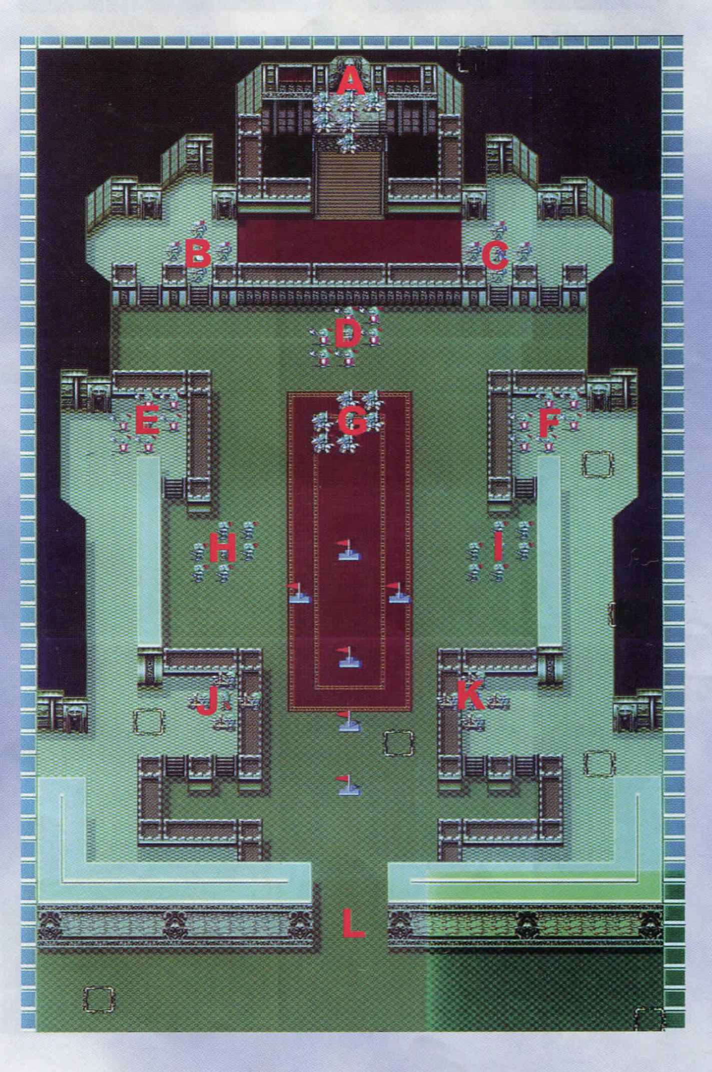
L
指揮官：尼奧/ROYALGUARD/騎兵系
（L6/A49/D35/MP13/MV11）
傭兵：6×ROYALLANCER/騎兵系
（A30+15/D21+10）

攻略要點

這一版可說是很容易，亦可説是很難，最主要是看閣下選擇兵種的手腕及佈軍的方法，首先，最前方放一隊槍兵，左右兩方各放一隊騎兵，而後方則配置一些有強大攻擊魔法的指揮官，這樣，第一回合時便可各自向最近的目標攻擊，後方的隊伍最好更能在第一回合之內將後方兩旁的敵方魔法使打敗。然後是第一時間將兩旁的騎兵退後，改以步兵型的部隊迎擊從後殺上的槍兵隊。當全滅了A、B、C，以外的隊伍後，尼奧便會在跟著的敵方行動回合時從畫面下方出現。這版最麻煩的敵人是比倫哈魯，因為他的防禦力達50，這時大概只有艾雲的攻擊力才可以傷到他，不過比倫哈魯和荷西魯不同，他不一定會全部時間留在地形效果40％的玉座上，你大可等待這機會來到時衝上去了結他。



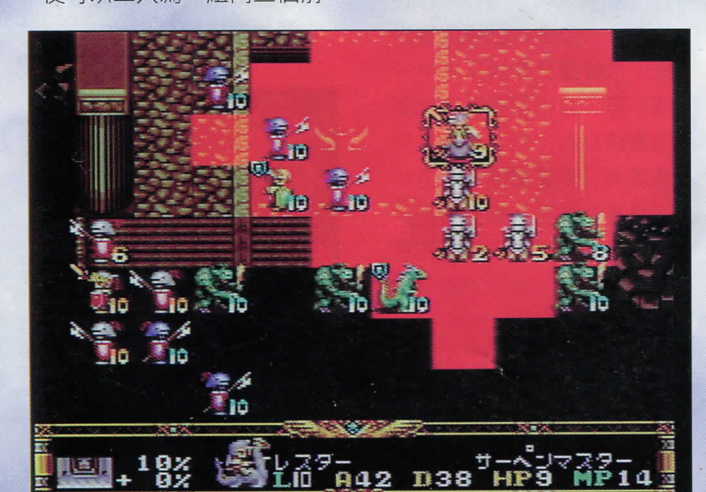


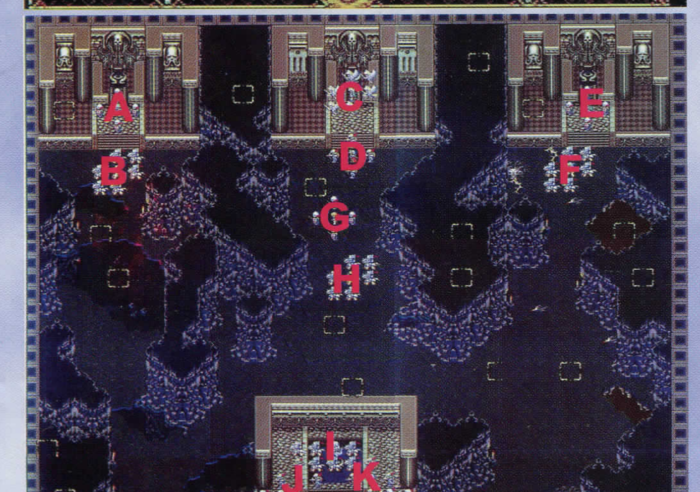


SCENARIO-20
眾神之遺跡

攻略要點

終於也來到這種迫你把部隊分成多個小組來作戰的版面了，若你有三隊能獨立作戰的角色，那麼還算不太困難。當然，首先還是要打敗在開始地點前方不遠的尼斯達。打倒了他後，大概便可以二人為一組向三個前方目標推進。由於A～H的八個敵部隊是不會主動衝下來進攻的，所以整體上來說這版的難易度是很有限的，唯攻擊中央線的人物因為要和四隊敵軍作戰，所以最好能派戰力較強的人物負責。





故事簡介

以強大力量而自豪的尼卡魯帝國，因為帝王比倫哈魯的死而崩潰了。消滅了一個敵人的年輕霸者艾雲，他的下一個目標是將光之軍團幹掉。他們在隱藏在山間中一個稱為「眾神之遺跡」裡找到了光之軍團。為了保護和光神露絲烈絲接觸而去了神界的積西嘉，留下來的絲莉她們正在把遺跡的機能停止。





勝利條件
*全滅敵人
*將遺跡再次起動

敗北條件
*艾雲之死亡

敵部隊一覽表

A
指揮官：指揮官/SAGA/步兵系
（L8/A33/D32/MP26/MV5）
傭兵：4×CRUSADER/步兵系
（A24+8/D20+8）

B
指揮官：指揮官/KNIGHTMASTER/騎兵系
（L8/A45/D28/MP12/MV11）
傭兵：6×DRAGONNE/騎兵系
（A28+11/D20+8）

C
指揮官：絲莉/PRINCESS/步兵系
（L9/A37/D34/MP35/MV5）
傭兵：6×ANGEL/飛兵系
（A24+9/D23+8）

D
指揮官：指揮官/ARCMAGE/步兵系
（L8/A34/D22/MP47/MV5）
傭兵：4×HIELF/弓兵系
（A23+10/D10+4）

E
指揮官：指揮官/SAGA/步兵系
（L8/A33/D31/MP26/MV5）
傭兵：4×CRUSADER/步兵系
（A24+8/D20+8）

F
指揮官：指揮官/KNIGHTMASTER/騎兵系
（L8/A45/D28/MP12/MV11）
傭兵：6×DRAGONNE/騎兵系
（A28+11/D20+8）

G
指揮官：指揮官/HIPRIEST/步兵系
（L8/A31/D29/MP36/MV5）
傭兵：4×CRUSADER/步兵系
（A24+7/D20+9）

H
部隊構成方式與部隊F相同

I
指揮官：尼斯達/SERPENTMASTER/水兵系
（L10/A42/D38/MP14/MV9）
傭兵：6×DRAGONNE/騎兵系
（A28+10/D20+7）

J
指揮官：指揮官/ARCMAGE/步兵系（L8/A34/D22/MP47/MV5）
傭兵：4×HIELF/弓兵系
（A23+10/D10+4）

K
部隊構成方式與部隊J相同

L
指揮官：指揮官/ARCMAGE/步兵系
（L8/A34/D38/MP12/MV5）
傭兵：6×FALANGUS/槍兵系
（A23+8/D26+7）

M
部隊構成方式與部隊L相同



SCENARIO-21 NEO・GLORIA

故事簡介

光之神露絲烈絲所在的神界。那裡是一個相當特異的空間。積西嘉為了把藏於LANGUISSER的光之力封印，前往了拜訪露絲烈絲。在LANGUISSER力量失去之前追上的艾雲，與光之女神正面對決。環繞LANGUISSER的爭鬥，終於從人世擴展至神的領域了。



勝利條件
*露絲烈絲之擊破

敗北條件
*艾雲之死亡

敵部隊一覽表

A
指揮官：指揮官/GENERAL/步兵系
（L10/A40/D40/MP12/MV5）
傭兵：6×FALANGUS/槍兵系
（A23+8/D26+7）

B
部隊構成方式與部隊A相同

C
指揮官：指揮官/KNIGHTMASTER/騎兵系
（L10/A51/D29/MP12/MV11）
傭兵：6×DRAGONNE/騎兵系
（A29+11/D20+11）

D
部隊構成方式與部隊C相同

E
指揮官：指揮官/HIPRIEST/步兵系
（L10/A32/D30/MP39/MV5）
傭兵：4×HIELF/弓兵系
（A23+7/D10+9）

F
指揮官：指揮官/ARCMAGE/步兵系
（L10/A34/D22/MP50/MV5）
傭兵：4×HIELF/弓兵系
（A23+10/D10+4）

G
部隊構成方式與部隊F相同

H
指揮官：莉安娜/AGENT/步兵系
（L10/A33/D32/MP51/MV5）
傭兵：4×ANGEL/飛兵系
（A24+8/D23+7）

I
指揮官：拉娜/WIZARD/步兵系
（L10/A36/D23/MP64/MV6）
傭兵：4×ANGEL/飛兵系
（A24+11/D23+6）

J
指揮官：積西嘉/WIZARD/步兵系
（L10/A36/D25/MP62/MV5）

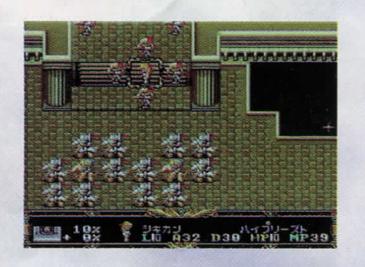
K
指揮官：露絲烈絲/露絲烈絲/步兵系 （L10/A46/D50/MP60/MV5） 傭兵：6×ANGEL/飛兵系（A24+13/D23+11）

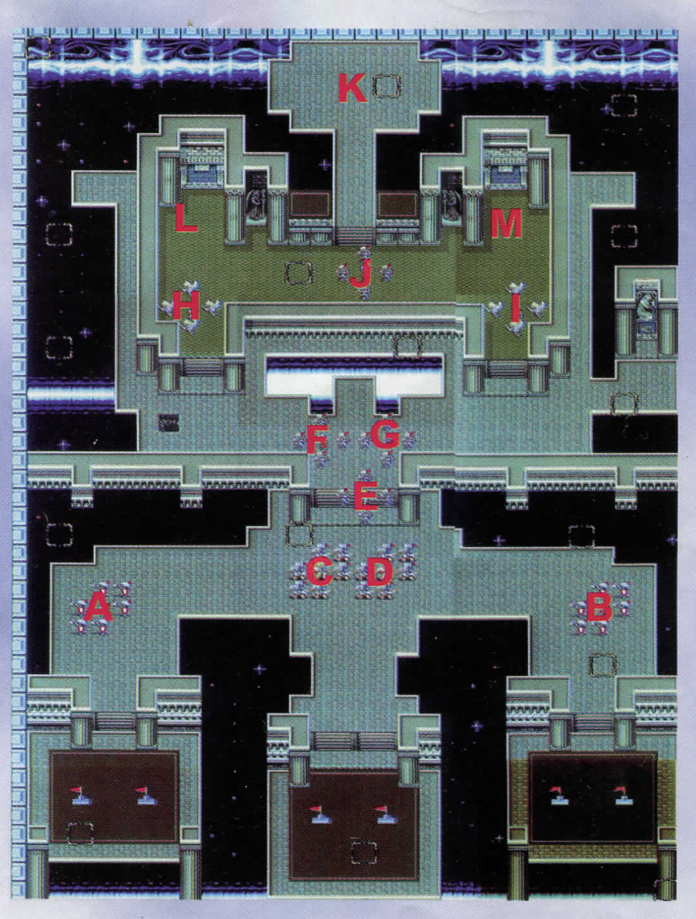
L
指揮官：尼迪/KING/步兵系
（L10/A47/D41/MP18/MV5）
傭兵：6×GRENADINER/步兵系
（A26+12/D23+10）

M
指揮官：積克哈魯/HERO/步兵系
（L10/A52/D38/MP11/MV6）
傭兵：6×GRENADINER/步兵系
（A26+9/D23+8）

攻略要點

最後一版了。這一版和上一版剛好相反，開始時隊伍要分為三組出擊，當擊敗了眼前的敵人後（A～D隊），中央隊可順道幹掉E～G隊，這樣，光神露絲烈絲便會召喚出MD版第一作的主角尼迪及大奸角積克哈魯，但從這時開始，剩下的敵人是不會衝上來進攻的，所以在下會採用一種「遙遠控制」式的進攻方式：首先，將主角以外的部隊停在敵方C、D隊的出現位置附近，然後讓艾雲留下其中一個小隊，自己則帶著其他部隊先繞到右方的石像處取得屠龍劍（其實最後一版還給你道具亦實在有點搞笑），然後只殺莉安娜或拉娜的其中一個小隊，讓部隊能繼續前進，並不理其他部隊，正接攻向光之神的所在之處，由於途中的敵人都是以魔法攻擊為主的角色，艾雲留在後方不動的部隊便要每回合接受由後方人物提供的防禦咒文（*??），便可令他們的魔法「無力化」，跟著便是在戰鬥時加上攻擊及防禦的咒文，這樣即使是光之神亦不難對付的了。順帶一提，在這一版裡若殺掉莉安娜才過版的話，結局是會和沒殺她時有所分別的。





STREET FAXER

文：FUKUDA

＊緊急速報！大哥成龍的新戲『霹靂火』將會聯同太田娛樂有限公司合辦一個『得分及速度霹靂大賽』，而所用之遊戲機正是大家所熟悉的「SEGA RALLY越野賽車」；分別在7月29日及30日下午二時在尖沙咀堪富利士道4—4A堪富利廣場地下遊戲天堂舉行初賽與決賽，到時將會集合了全港「SEGA RALLY」的高手，肯定有一番劇戰！至於頒獎嘉賓就梗係大哥成龍啦！如果大家到時無時間去的話，唔緊要，本刊下期將有詳細報導，留意啦！

＊日立的HI-SATURN已經推出，此機內置MPEG解碼器、PHOTO CD和電子圖書的驅動程式，筆者覺得此機的潛質很大，因以單機價錢便可擁有多種設備，希望香港水貨的炒價不會太過火吧。提起此機，有一件很有趣的事發生，話說深水埗高登內某商戶貼出紙張寫著「HI-SATURN是內置全新的O.S.（OPERATING SYSTEM,即作業系統），比起原裝的SATURN強」。真好笑，據說現在SATURN的O.S.只是運用到其中一粒CPU，新的SATURN O.S.會用盡兩粒CPU，使遊戲的運行效率提高。諗真D，O.S.是附在軟件上，根本和主機本身沒有甚麼關係。（難道堂堂世嘉會讓一部比自己更勁的主機來和自己對撼嗎？）

＊七月某日行開街，聽到某遊戲店老闆講話香港其中一間代理PS的公司現正推出一個「優惠」套餐，可以用$20XX批到一部新PS。（真不得了！）只是要附帶一個條件——每一部PS要硬性規定㗎一部NEO GEO CD，而此機的批發價則是$31XX。（咁口？）那老闆大吐苦水，說就算入三十部套餐PS，雖然可以一個禮拜內賣晒，不過那棟NEO GEO CD就唔知有乜用。（因為傳聞SNK已打算推出新的主機，由兩倍速甚至四倍速的光碟機來代替現在的單倍速機）所以該店主依然用貴價向其他代理入機。

＊KONAMI繼在超任上的《實況足球》好評如潮後（據本地用家報稱此GAME的使用率遠高於EPOCH的《EXCITE STAGE》系列）已在PS上推出新系列《J-League實況WINNING ELEVEN》，售價5800日圓。另外，不朽名作《兵蜂》亦會在今年夏天推出，並以上一集街機版為藍本；還有最近《兵蜂》在街機裡推出最新的系列，其好玩程度不遜於現在很紅的《STRIKER 1945》，而且仲會分別推出PS和SS兩個版本。

＊唔知超任係日本定香港出了問題，足足有成兩個禮拜無出新GAME，甚麼「日本物產街機經典」已經是本文執筆時最新的GAME。筆者等ENIX隻《MYSTIC ARK》成個禮拜都未蒲頭，唔通有人存心「攪事」，特登唔放D新GAME？

＊你估玩PS用隻原版碟來開機玩番佢隻平價版會有乜後果？筆者曾托編輯部某權威來作一試驗，就是用《鐵拳》來開《鐵拳》，結果是一樣玩到，可是音效則很可怕，出現音樂無端端停止、背景音樂跟版數不吻合等現象；都是那句，玩原版比較好。還有道聽途說的消息，是SONY嘗試把那條KEY TRACK改變位置來杜絕翻版，用唔同的O.S.在每一隻遊戲上。





＊上期提過ENIX之鎮山寶《DQ6》暫定今年冬天推出，想不到在兩個星期後便聽到SQUARE會在今年11月出《ROMANCING SAGA 3》，連人物設定、開發畫面都一齊公布，而目前為止仍看不見其首兩集的插畫家小林智美的插圖。都話啦，SQUARE又點會咁笨，照睇個勢明年暑假前一定會推出《FF 7》。

＊傳說中的「幻之機體」Virtual Boy傳聞已經悄悄來港，售千八元，只是沒有商戶願意入此機。鬼咩！單是用紅色來玩V.R.遊戲已經很辛苦（看其印刷畫面也教人吃不消），佢仲話會出RPG，試問一個正常人又點可以忍受在此種環境下玩RPG？玩RPG動不動要數個小時，你認為玩V.B.幾個小時後你雙眼有乜後果？有錢我都留番買ULTRA 64啦！

＊SEGA SATURN一百萬部限定記念版連《V. F. REMIX》已經推出了一排，可是世嘉方面對香港的店主很不滿；事緣某些店主（應該說大部分）將主機和GAME分開來賣，更高價售出此記念版遊戲（第一日售$8XX）。真不明白那些走去買分拆版的人；首先是走去買淨機的人，連《REMIX》都唔買，玩乜呢請問？而世嘉方面已經獨立發售此GAME（3400日圓），咁又駛唔駛出高價購買此「特別版」呢？

三大隱藏人物登場指令！

遊戲：少年街霸
機種：街機

上期介紹這遊戲時，已為大家介紹過遊戲中是有豪鬼及司令可用的，現在有一些更簡單的方法可以直接去選用他們：若在選人畫面中按著START掣將浮標移往左下方的？位置(2P的話便移往右下的？)，並順序按↓↓↓←←←然後同時按輕、重拳，便能以豪鬼出戰，若所按的是↓↓←←↓←←然後同時按輕、重拳，則可以用司令出戰，另外，若移往？位置後順序按輕拳、輕腳、中腳、重腳、重拳、中拳，便會變成另一位隱藏人物DAN。這人物的招式基本上和隆與健分別不大，倒是因為沒有波動拳，戰鬥時會有點不方便。

在人物選擇畫面中按著START掣將浮標移往左下方的？位置，順序按↓↓↓←←←然後同時按輕、重拳



這樣便能以豪鬼出戰了！

在人物選擇畫面中按著START掣將浮標移往左下方的？位置，順序按↓↓←←↓←←然後同時按輕、重拳



這樣便可以選用司令了！

在人物選擇畫面中按著START掣將浮標移往左下方的？位置，順序按輕拳、輕腳、中腳、重腳、重拳、中拳



一位看起來像是某格鬥遊戲中人物的角色。

DAN必殺技一覽表

↓↙←+腳掣
↓↘→+拳掣
→↓↘+拳掣
★↓↘→↓↘→+拳掣
★↓↘→↓↘+腳掣
★↓↙←↓↙←+拳掣

送給爆機人仕的禮物

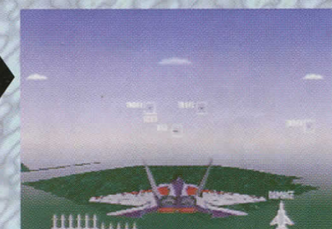
遊戲：ACE COMBAT
機種：PLAY STATION

大家看過了今期的攻略後，是否已經成功將這遊戲完成了呢？假如你已經完成了的話，相信早已知道這秘密了：當你將遊戲完成了一次後，在回到標題畫面時，畫面右上方便會增加OMAKE(110)，這樣，你不單可以在故事模式中一開始便選用所有機種，還是不限使用次數的，即是說就是你不幸被擊落，被擊落的機體亦可以再次使用，換句話說，變成了一種變相的無限CONTINUE，這樣，要挑戰困難模式亦會較有把握了吧！



■ 完成故事模式後，標題畫面的右上方會出現OMAKE(110)的字樣。

■ 這樣，即使是第一版亦可以用最強的F-22參戰。



自由改變敵機的視點

遊戲：ACE COMBAT
機種：PLAY STATION

若是你沒有興趣慢慢去完成這遊戲，這裏倒有另一個輕鬆得多的秘技可以給你一試：在任務開始前的觀看敵機畫面中，若是按著2控制器的L2及R2掣去按上下左右，是能自由地控制飛機的回轉方式的。

在選擇寮機或分析敵機實力的畫面中，按著2控制器的L2及R2掣去按上下左右



■這樣便可自由控制戰機的旋轉方法



兩種有特殊用途的名字

遊戲：惡魔館
機種：超級任天堂

在遊戲開始前的名字輸入畫面中，若是輸入「VIC」！為名字，那麼主角一開始便會有10000元在手，比其他名字所得的錢多了十倍，另外，若輸入的名字為おんがくXX的話(可在XX之內輸入01~16的不同數字)，那麼便會變成了音樂測試模式。



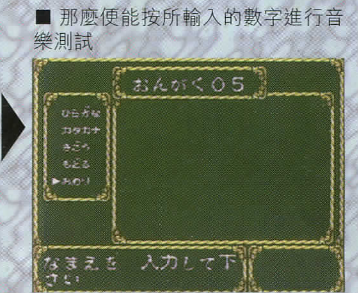
■若在輸入名字時輸入「VIC」！

■主角一開始時便會有10000元可用



若在輸入名字時輸入おんがくXX

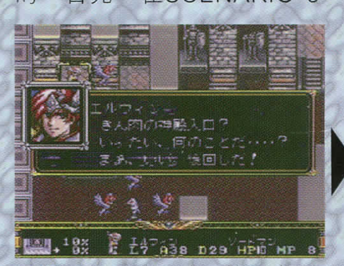
■那麼便能按所輸入的數字進行音樂測試



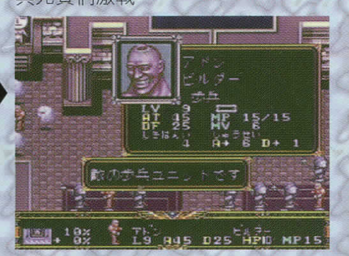
公開隱藏版面的入口！

遊戲：超級夢幻模擬戰
機種：超級任天堂

這遊戲中除了原有的版面外，若主角能走到一些指定地方，是可以找到一些隱藏版面的。首先，在SCENARIO 6中，若走到圖中左上角的位置，主角便會找到隱藏版面1（筋肉之神殿）的入口。若在SCENARIO 8走到圖中右下方的位置，主角便會找到另一隱藏版面的入口，不過由於故事在SCENARIO 7出現過重大分支，以兩種狀態下找到的隱藏版面是會有所不同的。


■在SCENARIO 6中，若走到圖中左上角的位置

■主角在過版後便能進入隱藏版面與兄貴們激戰




■在SCENARIO 8中，若走到圖中右下方的位置

■過版後便能進入另一個隱藏版面中。



音樂測試指令公開！

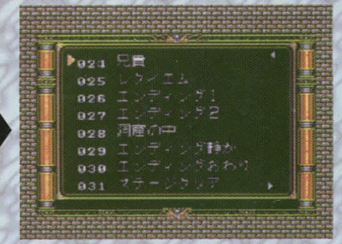
遊戲：超級夢幻模擬戰
機種：超級任天堂

這遊戲的音樂是相當出名的，現在有了這指令便可隨時選聽，方法很簡單，你只要在LOAD的畫面中順序按左、右、SELECT、A，畫面上便會增加BGM及效果音的選項，令你可欣賞到遊戲中的各種音樂或效果音。



■在這個畫面中輸入右方的指令

順序按左、右、SELECT、A


■這樣便能自由地選聽各首BGM及效果音了

鐵拳人物全技表

一八（KAZUYA)

體落	接近△+○
回旋踢	接近□+×
超頭鎚	接近→→□+△
ONE TWO PUNCH	□△
螺旋襲刃腳	↗○○
風神拳	→↓↘△
空斬腳	→→→×
右腳跟落	→○
腳跟落	站立中○○
閃光烈拳	□□△
破碎腳	→↗○×
雷神拳	→↓↘□
鬼哭連拳	□△△
DOUBLE UPPER	↘□△
骸割	向前大跳時△+○
地獄上踢	→↓↘○○
左腳跟落	→→×
十連COMBO	→→△□△△×○○□△□

PAUL

逆十字腕鎖	接近△+○
一本背負	接近□+×
巴投	接近□+×←
裏當	接近→→□+△
ONE TWO PUNCH	□△
雙飛天腳	↗×○
崩拳	↓↘→△
PK COMBO	△×
PDK COMBO	△↓×
落葉	蹲下途中○△
連環踢	→→○
葉櫻	蹲下時→△
岩石割	蹲下途中△
三寶龍（上段）	→→×○○
三寶龍（中段）	→→×○→or↘○
三寶龍（下段）	→→×○↓or↙○
瓦割	蹲下途中□
瓦割崩拳	蹲下途中□→△
十連COMBO	□△×△□△□○△□

吉光（YOSHIMITSU）

水滴	接近△+○
雙破	接近□+×
忍法陽炎（※1）	→→×+○
忍法草薙	※1中□+△
忍法卍葛	←□ X6
忍法卍芠（※2）	↙× X5
三散 華	○ X3
忍法卍車	↗×+○
跳膝撞	→→○
倒木踢	※2中→○
斬哭劍	↙□
絕鳴劍	←←□
閃電	×○
開道踢	蹲下前進時×
PK COMBO	△×
PDK COMBO	△↓×
十連COMBO	□△□○○○□□□□

JACK

LIFT UP SLUM	接近△+○
HELL PRESS	□+×
PILE DRIVER	接近↙→□+△
BACK BREAKER	接近↓↙←△
PYRAMID DRIVER	接近↓↘→□
SPRING HAMMER PUNCH	DOWN中□+△
MACHINE GUN KNUCKLE	↙□□□↘△
STRAIGHT+ELBOW	△□
HAMMER COMBO	□ X3
HAMMER KNUCKLE	↘□+△
DOUBLE UPPER	站立途中□+△
DOUBLE HAMMER	站立途中□+△□+△
SWING L KNUCKLE	蹲下前進時□△□
SWING R KNUCKLE	蹲下前進時△□△
MEGATION PUNCH	←↙↓↘△
POWER SCISSORS	→→□+△
HIP PRESS（※1）	↗×+○
WILD SWING	蹲下中→□△□
GIGAEON PUNCH	←↙↓↘→（搖桿一圈）□
BLOOD FAN	※1或※2後□△□△
BLOOD FAN	※1或※2後△□△□
在場中蹲下（※2）	座中×+○
HAMMER RUSH	座中□□□△□
十連COMBO	↓△□□□△□△□□+△□+△

LAW

折檻拳	接近△+○
DRAGON DIVE	接近□+×
DRAGON KNEE	接近→→×+○
ONE TWO PUNCH	□△
STEPPING MIDDLE KICK	↘×
SOMERSAULT KICK（大跳）	↓↑（or↖or↗）○
SOMERSAULT KICK（小跳）	↓↑（or↖or↗）○
SPIN KICK COMBO	○×○
左連拳	□ X5
DRAGON KNUCKLE COMBO	→△ X3
DRAGON KNUCKLE COMBO	△△
SOMERSAULT DROP	↓↑（or↖or↗）×+○
DRAGON LOW	蹲下途中×
三連HIGH KICK（※1）	× X3
FEINT MIDDLE KICK	（※1）途中→
SLIDING	蹲下↘↘×
DRAGON SOMER	○↑×
DRAGON SLASH	→→→×
DRAGON FUNK	↙□+△（↑↑取消）
十連COMBO	↘□△△□×××○×○

KING

BRAIN BUSTER	接近△+○
COCONUT CLASH	接近□+×
DDT	接近↙↙□+△
SEAMSTONE PILE DRIVE	接近↙→□+△
JAGUAR DRIVE	接近↓↘→□
GIANT SWING	接近→←↙↓↘→□
ONE TWO PUNCH	□△
ONE TWO UPPER	□△□
DROP KICK	→→×+○
SATELLITE DROP KICK	→→→×+○
SEAL KICK	→→○
KNUCKLE BOMB	↗□+△
蟻KICK	蹲下前進時○ X3
蟻KICK(counter)	蹲下前進時○ X5
ELBOW DROP	大跳時△+○
SMASH UPPER	→→△
MIDDLE SMASH	→→（將方向掣回復中央）△
DYNAMITE UPPER	蹲下→△
FLYING CORSS CHOP	→→□+△
DOUBLE NEED LOPE	前大跳時×+○
FRANKEN DOWNER	↘×+○
R STRAIGHT+L UPPER	△□
L STRAIGHT+R UPPER	蹲下途中□△
十連COMBO	□△□□△○○○□×

MICHELLE

FISHMAN'S SOUB RECKLESS	接近△+○
FRONT SOUB RECKLESS	接近□+×
GERMAN SOUB RECKLESS	※1中□+△
通天砲	□ X3
通天砲	↘□□
前掃腿	蹲下途中○
前掃十字把	蹲下途中○□
前掃連腿	蹲下途中○○
前掃扇腿	蹲下途中○↓○
蒼空砲	站立途中○
烈震踏	向前大跳時×+○
斬捶（※1）	站立途中△
斬捶通天砲	※1中□□
突雙掌	→→□+△
崩捶（※2）	↘△
大纏崩捶	※2擊中時□
衝腿	↘×
攻背（※3）	△擊中後←
攻背（※3）	→△擊中後□
後掃腿（※4）	蹲下前進時○
穿弓腿	※4中×
絕招通天砲	←←←（起腳時按）□
十連COMBO	△□□△×××○○□

NINA

居反	接近△+○
四方拋擲	接近□+×
緊抱肘撞	接近↘↘□
斷頭投擲	接近□+×→
掌握（※1）	接近↓↘→□+△
斷頭十字固	※1中×○×□+△
立逆協固（※2）	※1中□×△□
裡門鷹羽絞	※2中×□○□+△□+△
捨逆協固	※2中△□×○□+△
ONE TWO PUNCH	□△
雙掌破	→→□+△
TRIPLE SMASH	□△○
DOUBLE SMASH	△○
PK COMBO	△×
PDK COMBO	△↓×
KNEEL KICK	→→○
FLASH COMBO	↘×□△
RABBIT KICK COMBO	↘×××○
UPPER STRAIGHT	↘□△
HUNTING KICK COMBO	↗○×○
RABO KICK	站立中or蹲下時□○
BONE CUTTER	→→→×
HUNTING SWAN	↙□+△（↑↑取消）
十連COMBO	□△□△××△□△○

平八（HEIHACHI）

金剛抱摔	接近△+○
裸締勒	接近□+×
超頭鎚	接近→→□+△
ONE TWO PUNCH	□△
螺旋襲刃腳	↗○○
風神拳	→↓↘△
空斬腳	→→→×
右腳跟落	→○
腳跟落	站立途中○○
閃光烈拳	□□△
破碎踢	→↗○×
雷神拳	→↓↘□
鬼哭連拳	□△△
DOUBLE UPPER	↘□△
骸割	向前大跳時△+○
地獄上踢（※1）	→↓↘○○○
地獄上踢腳跟斬	※1中○○
左腳跟落	→→×
崩拳	↓↘→△
激斬腳	→↓↘×
地斬腳	→↓↘×
裡旋空刃腳	↗×○
鬼神拳	→→△
影足	←←←
瓦割	蹲下中□
瓦割崩拳	蹲下中□→△
十連COMBO	→→△□△△×○○□△□

ANNA

招式	指令
居反	接近△+○
四方拋擲	接近□+×
緊抱肘撞	接近↘↘□
斷頭投擲	接近□+×→
掌握（※1）	接近↓↘→□+△
斷頭十字固	※1中×○×□+△
立逆協固（※2）	※1中□×△□
裡門鷹羽絞	※2中×□○□+△□+△
捨逆協固	※2中△□×○□+△
ONE TWO PUNCH	□△
雙掌破	→→□+△
TRIPLE SMASH	□△○
DOUBLE SMASH	△○
PK COMBO	△×
PDK COMBO	△↓×
KNEEL KICK	→→○
FLASH COMBO	↘×□△
RABBIT KICK COMBO	↘×××○
UPPER STRAIGHT	↘□△
HUNTING KICK COMBO	↗○×○
RABO KICK	站立中or蹲下時□○
BONE CUTTER	→→→×
HUNTING SWAN	↙□+△（↑↑取消）
CROSS CUT SAW	←□ X3
SOMERSAULT KICK（大跳）	↓↑（or↖or↗）○
SOMERSAULT KICK（小跳）	↓↑（or↖or↗）○
COLD BLADE	蹲下向前時△
RIGHT HAND STUFF	蹲下→△
CAT THRUST	蹲下→□
十連COMBO	□△□△××△□△○

巖龍（GANRYU）

招式	指令
抱摔	接近△+○
地藏抱	接近□+×
居反	接近△+○→
閻魔刺拍	→□△□△□△□△
閻魔刺拍	→△□△□△□△□
四股QUAKE	↓○
掌摑+肘撞	△□
巖龍COMBO	□ X3
雙手振舞	↘□+△
雙手UPPER	站立中途□+△
雙手HAMMER	站立中途□+△□+△
叉喉COMBO	蹲下前進時□△□
叉喉COMBO	蹲下前進時△□△
MEGATON刺拍	←↙↓↘△
斷鯖剪SCISSOR	→→□+△
HIP PRESS	↗×+×
刺出	蹲下→□△□
歌舞伎掌摑	↓△△
相撲RUSH	蹲下□□□△□

熊（KUMA）

招式	指令
BEAR BACK	接近△+○
HELL PRESS	接近□+×
BEAR頭鎚	接近←or→△+○
SPRING HAMMER PUNCH	DOWN中□+△
BEAR RUSH	蹲下□□□△□
STRAIGHT+ELBOW	△□
BEAR PUNCH COMBO	□ X3
BEAR KNUCKLE	↘□+△
DOUBLE UPPER	站立途中□+△
DOUBLE HAMMER	站立途中□+△□+△
BEAR SWING	蹲下前進時□△□
BEAR SWING	蹲下前進時△□△
MEGATON CLAW	←↙↓↘△
BEAR SCISSORS	→→□+△
HIP PRESS（※1）	↗×+○
WILD SWINGK	蹲下→□△□
BLOOD CLAW	※1or※2後□△□△
BLOOD CLAW	※1or※2後△□△□
在場中蹲下（※2）	↓×+○
BEAR HEAVEN CANNON	→□ X3
十連COMBO	↓△□□□△□△□□+△□+△

LEE

招式	指令
折檻拳	接近△+○
NECK FRACTURE	接近□+×
KNEE DRIVE	接近→→×+○
ONE TWO PUNCH	□△
STEPPING MIDDLE KICK	↘×
SOMER SAULT KICK（大跳）	↓↑（or↖or↗）○
SOMER SAULT KICK（小跳）	↓↑（or↖or↗）○
SPIN KICK COMBO	○×○
LEFT JUMP RUSH	□ ×5
LEE KNUCKLE COMBO	→△ X3
LEE KNUCKLE COMBO	△△
SOMER SAULT DROP	↓↑（or↖or↗）×+○
MILL BARROW	蹲下途中×
三連HIGH KICK（※1）	× X3
FEINT MIDDLE KICK	※1中→
SLIDING	蹲下↘↘×
LEE SOMER	○↑×
LEE SLIDING	→→（方向掣回復中央）×+○
SILVER FUNK	↙□+△（↑↑取消）
RAZOREDGE COMBO	↓○ X4
LEE KICK COMBO	↓○○
SHRDDER KICK COMBO（上段）	→→×○○
SHRDDER KICK COMBO（中段）	→→×○→or↘○
SHRDDER KICK COMBO（上段）	→→×○↓or↙○
INFINITY KICK COMBO（※1）	站立途中××↓××連按
INFINITY KICK COMBO（下段）	※1中↓×連按
INFINITY KICK COMBO（腳跟落）	※1中↑×連按
左腳跟落	→→×
FLICK BACK	←←←
十連COMBO	↘□△△□×××○×○

A・KING

招式	指令
BRAIN BUSTER	接近△+○
COCONUT CLASH	接近□+×
DDT	接近↙↙□+△
SEAMSTONE PILE DRIVE	接近↙→□+△
JAGUAR DRIVE	接近↓↘→□
GIANT SWING	接近→←↙↓↘→□
SDYNA SCREW DRIVE	接近△+○↓↓↓+□+△
ONE TWO PUNCH	□△
ONE TWO UPPER	□△□
延髓斬	→→×+○
SATELLITE DROP KICK	→→→×+○
SEAL KICK	→→○
KNUCKLE BOMB	↗□+△
蟻KICK	蹲下前進時○ X3
蟻KICK(counter)	蹲下前進時○ X5
ELBOW DROP	大跳時△+○
SMASH UPPER	→→△
MIDDLE SMASH	→→（方向掣回復中央）△
DYNAMITE UPPER	蹲下→×
FLYING CORSS CHOP	→→□+△
DOUBLE NEED LOPE	前大跳時×+○
FRANKEN DOWNER	↘×+○
R STRAIGHT＋L UPPER	△□
BLACK SMASH	→↓↘△
DARK SMASH	→↓↘□
L STRAIGHT＋R UPPER	蹲下途中□△
十連COMBO	□△□□△○○○□×

P・JACK

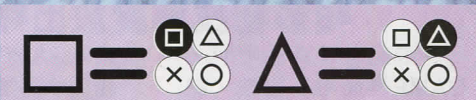
招式	指令
PUNISHMENT DROP	接近△+○
HELL PRESS	接近□+×
SPRING HAMMER PUNCH	DOWN中□+△
MACHINE GUN KNUCKLE	↙□□□↘△
STRAIGHT＋ELBOW	△□
HAMMER COMBO	□ X3
HAMMER KNUCKLE	↘□+△
DOUBLE UPPER	站立途中□+△
DOUBLE HAMMER	站立途中□+△□+△
SWING L KNUCKLE	蹲下前進時□△□
SWING R KNUCKLE	蹲下前進時△□△
MEGATION PUNCH	←↙↓↘△
POWER SCISSORS	→→□+△
HIP PRESS（※1）	↗×+○
WILD SWING	蹲下中→□△□
GIGAEON PUNCH	←↙↓↘→（搖桿一圈）□
BLOOD FAN	※1或※2後□△□△
BLOOD FAN	※1或※2後△□△□
在場中蹲下（※2）	↓×+○
HAMMER RUSH	蹲下□□□△□
EXPLODER	←↙↓↘□
P.JACK BLAST	蹲下途中□→△
十連COMBO	↓△□□□△□△□□+△□+△

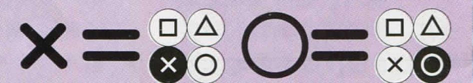
州光（KUNIMITSU）

招式	指令
水滴	接近△+○
雙破	接近□+×
忍法陽炎（※1）	→→×+○
忍法草薙	※1中□+△
忍法卍葛	←□ X6
忍法卍芰（※2）	↙× X5
三散 華	○ X3
忍法卍車	↗×+○
跳膝撞	→→○
倒木踢	※2中→○
閃電	×○
開道踢	蹲下前進時×
PK COMBO	△×
PDK COMBO	△↓×
十連COMBO	□△□○○○□

WANG

招式	指令
殘月	接近△+○
抱頭摔	接近□+×
GERMAN SOUB RECKLESS	※3中□+△
崩拳	↓↘→△
通天砲	□ X3
通天砲	↘□□
前掃腿	蹲下途中○
前掃十字把	蹲下途中○□
前掃連腿	蹲下途中○○
前掃扇腿	蹲下途中○↓○
蒼空砲	站立途中○
烈震踏	向前大跳時×+○
斬捶（※1）	站立途中△
斬捶通天砲	※1中□□
雙掌破	→→□+△
崩捶（※2）	↘△
大纏崩捶	※2擊中時□
衝腿	↘×
攻背（※3）	△擊中後←
後掃腿（※4）	蹲下前進時○
穿弓腿	※4中×
撞刺	↘□+△
右掌底打	→△
十連COMBO	△□□△×××○○□







街頭GAME霸王

文：威記

我威記得閒無事都會落機舖打個白鴿轉，收埋唔少風，今日有幸喺哩度同大家講下我嘅所見所聞，我唔敢講我乜都知道晒，所以如果大家知道啲乜嘢最新消息，例如邊隻GAME有個乜嘢隱藏人物、邊個人物有啲隱藏招數、邊間機舖入咗隻新機，不妨寫封信嚟俾我供諸同好。開壇廢話講完，開波！

《街霸》隱藏嘢多籮籮

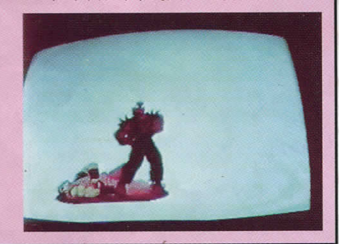
哩個禮拜嘅成中話題，當然係《少年街霸》堆隱藏嘢，先有出豪鬼同司令嘅秘技，然後有豪鬼亂舞技，而家仲多咗個愛滾的少年阿DAN，真係古怪嘢多籮籮。

點用豪鬼招亂舞技？聽住！儲到LEVEL3，按小P、小P、→、←、小K

自從啲GAME FANS知道《少年街霸》有咁多隱藏嘢之後，本來開始冷靜落嚟嘅《街霸》熱又再次捲起，我威記諗會唔會係CAPCOM有心玩嘢，因為《KOF'95》7月26號就出街，而而家正係《少年街霸》啲隱藏嘢陸續出籠嘅時候，啲人掛住搵啲隱藏嘢，仲邊得閒理個《KOF'95》？不過話說回來，《KOF'95》料子不俗，未必會怕哩啲旁門左道。

至於用隱藏人物嘅秘技，我唔同人爭食，大家去睇今期「秘技工場」啦。





第十四個《街霸》人物？

聽葵芳啲FRIEND講，《少年街霸》仲有第十四個人物，唔知乜名，只知個樣好似染黃咗嘅BATMAN咁，啲FRIEND話係唔知乜嘢條件下，由電腦派出嚟用嘅，真唔真就唔敢講。

不過聽編輯部阿J.J.哥估計，《超級街霸X》都有十六個角色，《少年街霸》冇理由得咁少，可能到最後個GAME會有十六個人物，即係話仲有至少仲有兩個隱藏人物都唔出奇。

咁多秘技邊度放出嚟？

威記有時真係唔明，GAME裏面咁多秘技，啲GAME FANS係點搵出嚟嘅呢？不過我就知道深水埗嘅長江、銅鑼灣嘅力霸同葵芳嘅383係秘技嘅集中地，嗰度啲GAME FANS最早知道街機啲秘技，最多人去嘅旺角荃灣區反而好遲先知道啲秘技。唔通係因為太旺，冇時間俾啲GAME FANS試招？

《CYBER CYCLE》到港

《CYBER CYCLE》最近到港，最先見係旺角靈機有四架50吋LINK埋，效果好嚇人，尤其是主觀鏡頭。不過價錢就貴咗啲，要八蚊鋪。咁勁嘅機自然多人爭，威記成日見有幾個狂熱GAME FANS帶住大袋銀仔，日煲夜煲，佩服佩服。

有啲得個睇字嘅GAME FANS就退而求其次，玩番部《鈴鹿八小時》，三蚊鋪平平哋頂下癮。

不過威記話你知，筲箕灣國際《CYBER CYCLE》只係五蚊鋪，雖然係細熒幕，但係都唔差，不妨練好手車，先至去同啲勁人砌過。

《SEGA RALLY》搞比賽

為咗宣傳成龍大哥套新片《霹靂火》，電影公司搞咗個SEGA RALLY比賽，冠軍有成一萬蚊獎金，都幾吸引，可惜威記冇本事，假如你有本事，嚟緊個星期六（七月廿九日）晏晝就記得去尖沙咀遊戲天堂參加初賽。我同《遊戲誌》班編輯就會去睇決賽嘅情況，話晒香港少有咁大規模嘅遊戲機比賽嘛。



《成龍》有BUG

講開成龍，大家仲有冇玩嗰個只有成龍大哥冇俾人劈開兩邊嘅街機遊戲《成龍》，原來嗰個GAME有隻BUG，就係當你玩1P嘅時候，搵人拉住2P手掣嘅斜下（擋位），你就會發覺對手忽然間蠢咗好多，你出必殺技時佢就只會擋，如果喺近距離打佢的話，佢仲會跳起停喺空中，擺出擋格個姿勢，直到你打中佢先至肯番落嚟，好過癮。

小心，不明不白殺人事件

冇去開灣仔V8玩《VF2》嘅GAME FANS要小心，威記有日行過V8想打鋪《VF2》，點知一入錢就發覺有啲古怪，我個角色變咗2P，我仲未睇清楚就俾人砌低咗。原來嗰個場啲機全部都LINK埋晒，而且邊部同邊部LINK埋都冇人知，所以分分鐘死得不明不白。

可惡，我威記點可以死得咁不明不白，所以我立即再挑機，兩ROUND PERFECT砌番低佢，順番條氣。



電腦遊戲信箱

HI！又係我WATER DRAGON，呢個暑假實在太多GAME出喇，搞到多多錢都唔夠用。尤其係SATURN出的「RIGLORD SAGA」、「SHINING WISDOM」及PLAY STATION的「令人心動的回憶」、「ZERO DIVIDE」等必買的正GAME；WELL，大家排隊等俾錢啦！

買邊部次世代遊戲先至正？

編輯：

寫信來就是要問你問題，同埋比D意見GAME PLAYERS。閑話我便不多説了，問題開始。

本人欲在貴刊第二期出版時，購買二部次世代遊戲機，SEGA的SATURN和SONY的PLAY STATION是我心目中的首選，但要在其中選一部，卻有點困難。兩部機的功能和價格都相差不遠，若在市面上的遊戲比較，PS較SS優勝，若看GAME的號召力，SS便帶出一條街。如VF, DAYTONA，但結果又往往令人掉眼鏡，DAYTONA便是一個好例子。請把此兩部機綜合來評一評分，給我一點意見，免得買錯機，如存資料寄給我更好。

1)PS內有沒有內置RAM來SAVE RPG ?OR一定要用MEMORY CARD？

2)近日看見一張PS RPG GAME的POSTER，《ARC OF LAD》，單看POSTER就肯定係正GAME。所以如有以公開畫面，就請讓我們一飽眼福。

3)PS的SOCCER & DRAGON Z會在何時推出？尚有對貴刊一些意見代為轉達：

1.漫畫內容不見吸引，如不改善就等如浪費紙張。

2.遊戲評分宜加入讀者意見。

3.可增設一欄專教秘技，好讓讀者一心一意只買GAME PLAYERS。

《祝銷量捷捷上升》

讀者先生（下次請寫名）：

最近筆者收到不少詢問有關比較次世代機的來信，睇怕大家都儲夠錢，心郁郁想換機定啦：有見及此，本刊決定在下期製作一個次世代機特輯，以供大家買機參考之用。至於SATURN所出的GAME並未如你所想咁差，DAYTONA就係一個好例子，畫面雖然差少少，但係個GAME就移植得好好，三條賽道之特性都出得唔差，唔信可以試真佢。

1）PS內係冇SAVE RAM，所以一定要買MEMORY CARD。

2）此信刊出時，「ARC THE LAD」已經推出了。

3）HUMAN的「HYPER FORMATION SOCCER」在8月25日出，而BANDAI的「龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22」則在7月28日發售。筆者已將閣下之意見轉達給有關人仕。多謝指教！

WATER DRAGON

3DO M2同ULTRA 64邊部勁？

我是第一次問及有關遊戲機的問題，希望在GAME PLAYERS雜誌得到答案。

1）我想買一部次世代遊戲機，選買那一部好呢？有SATURN、PLAY STATION、3 DO、NEO GEO CD—ROM，前境同機能方面哪一部好呢？

2）我想問3DO出一部64Bit強化裝置M2來加強機能是不是想同未來出的任天堂ULTRA 64看齊呢？

3）3DO加了M2後的機能強或ULTRA 64強呢？

4）傳聞CAPCOM不在3DO出GAME是不是真的？

5）我想知道3DO同PLAY STATION幾時會有代理呢？

6）任天堂ULTRA 64出了後會否像以往一樣雄霸遊戲機市場呢？希望你們可以解答我的疑問。

小飛俠

小飛俠：

1）請睇上一封信的第一條答案，同埋留意下期啦！

2）梗係啦！

3）單看CPU速度似乎是ULTRA 64佔優，但還要看他們的GAME水準才可下定論。

4）「SUPER STREET FIGHTER X」不是已經出了3DO版嗎？

5）可能會在年尾。

6）在現階段很難推測，不過ULTRA 64應該可以穩佔一定市場。

WATER DRAGON

PS版RIDGE RACER VS SS版DAYTONA！

答問題的人：

本人將會買次世代主機，但是我猶疑在SATURN和PLAY STATION之間，不知買哪一款機種。現在我想你登出SATURN和PLAY STATION的功能和他們主要的軟件比較。最好是RIDGE RACER和DAYTONA U.S.A.的比較。還有的是我想知道你的意見，如果是你，你會買那一款主機？祝事業蒸蒸日上

沙煲

沙煲：

遊戲機留番下期至講，但軟件本身就可以先比較一下。先講RIDGE RACER，個GAME本身移植非常好，所有「穿崩」的地方都掩飾得好好，驟眼睇落同街機版有得「揮」，而且非常流暢，可説係成功作品。至於DAYTONA呢？通常人睇落都覺得好唔掂，背景經常剝落，而且又唔夾畫面，亦不是高解像輸出。從某方面來説，可算是差勁；但大家唔好忘記DAYTONA賽道係比RIDGE RACER複雜好多，而所需之處理速度亦高好多，但SEGA並不打算簡化個GAME，而係要完全地將其GAME性移植，所以放棄了部份畫面。如果你單睇畫面，買RIDGE RACER啦！但如果你想玩一隻高難度及較耐玩的賽車GAME，而又係硬派技術型玩家的話，買DAYTONA啦，THAT'S IT！當然，以上只係在下之個人意見。至於買邊部機，相信你已經有答案啦，係嗎？

WATER DRAGON



今期終於答完信，多謝大家支持，亦希望大家繼續支持，至於已經寄信的朋友，請耐心等候，仲有非常多謝「友雪」（唔知有冇譯錯，下次最好用漢字）所畫的賀咭，希望以後再寄多些來。OK, SEE YOU NEXT STAGE，唔係，SEE YOU NEXT TIME



讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）

二．必須填寫真實資料

三．來信必須連同身份証副本乙份

四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五．來信請寄：＜九龍旺角郵政信箱79489號＞信封面請註明＜遊戲誌．遊戲跳蚤市場＞

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

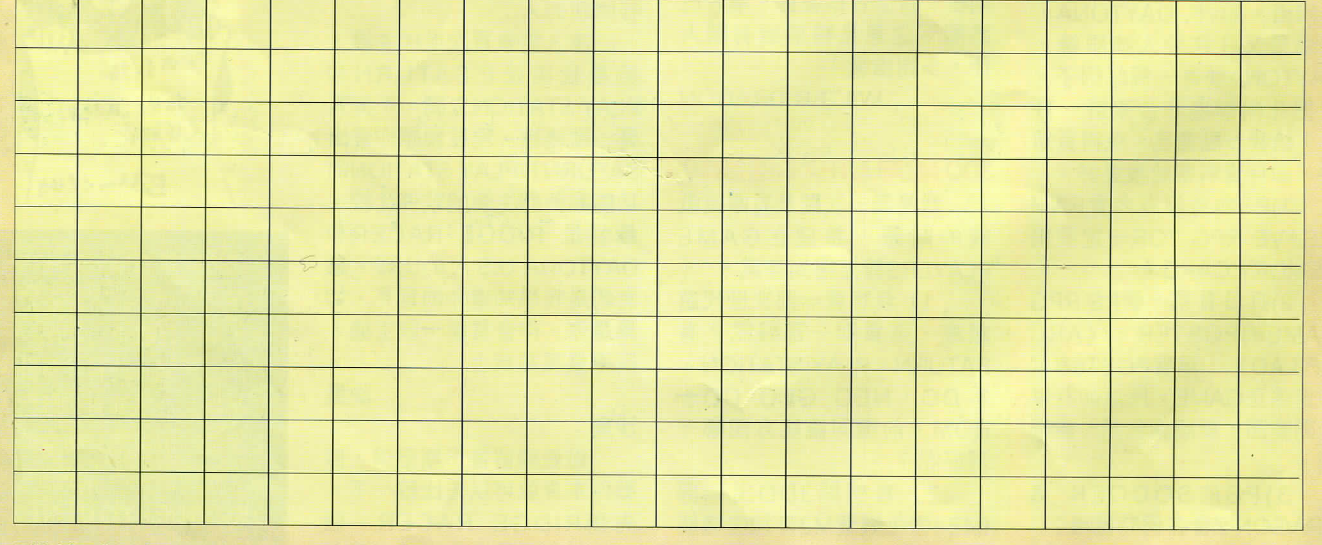
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　身份証號碼：

聯絡電話：　　　　聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：



遊戲研究坊
《少年街霸》系統編

文：CHROME

前言——遊戲進化論

遊戲就好比一條生命、一個人，一個遊戲的形式，好比一個人的肉體：一個遊戲的意念與內涵，就等於遊戲的靈魂。正如人需有平衡的靈與肉，遊戲也必須有互相配合的形式和內涵。

1991年，CAPCOM推出了《街頭霸王2》。此作的推出，在遊戲界而言，可說是扭轉了遊戲史的發展。《街霸》的空前成功究其原因，並不是遊戲的形式而已（其形式早在《街霸1》中確立），而在於製作者在其形式上建立了一種平衡，例如必殺技與基本技和摔投技之間的平衡（相對而言），玩者便可以各種形式進行對戰而不會總是處於劣勢，能享受到多采多姿的戰鬥，這就是《街霸2》在內涵上成功之處。

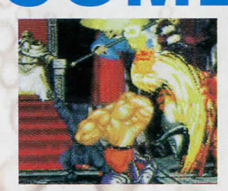
然而，倒過來說，當一套相同的遊戲哲學及形式被不斷重覆使用於多個遊戲後，單純形式上的小變更便不足以帶來新的刺激，這意味著該等遊戲需要一次真正的革新。革新的意義並非是形式的改變，而在於遊戲意念的更新，此更新即我所指的進化(EVOLUTION)。其實自《街霸2》推出以來，大家都已經感到《街霸》系列的舊形式已經沒有甚麼發展餘地。因此自《魔域戰士》開始，CAPCOM已經試著把另一個格鬥遊戲的模式(FIGHT STYLE)向玩家呈現。也許《魔域戰士》在第一作時還未完美，但在其續作中，已證明了此系列多少已創造出一種為人所認同的新形式，這就是此GAME在日本的受歡迎度能一度超越《VF2》的原因。

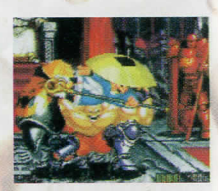
然而，《魔》所創造之模式並不能直接用在《街霸》系列之上，因為在《街霸》的現實背境裡，是不可能出現像《魔域戰士》那樣的奇幻技巧的。經過多番研究，CAPCOM終於在《少年街霸》裡加入多個新系統，以求成為格鬥遊戲的新標準之作！

以筆者的觀點來看，新作《少年街霸》的戰鬥主題有二：一擊即殺與二擇攻擊。事實上，筆者認為CAPCOM並非令一擊即殺和二擇攻擊這兩種特點抬頭的始作俑者，而只是由於這兩種特點已成為格鬥遊戲界的一種潮流而已。因此，了解《少年街霸》的新系統，不單對玩《少年街霸》，甚至對各位玩家玩其他格鬥GAME亦很有幫助。

連續技、連攜技、CHAIN CAMBO與SUPER COMBO





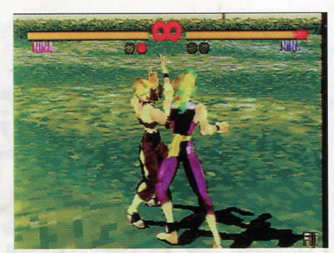
《真•侍魂》的連攜技以必殺技的形式出現

以筆者的眼光來看，《街霸》系列的舊戰鬥主題有兩個：連續技和對空技。雖然《街霸》系列一向亦以多種戰鬥形式見稱，但基本仍不離對空技和連續技。因此這兩種特點也就成為以往格鬥技的兩種常規，連雜誌的介紹和攻略內容也以此為主。

然而，最近格鬥遊戲界卻興起了另一個名詞：「連攜技」。「連攜技」這個名詞的涵義，到目前為止，大概處於形成期，因為在不同的遊戲裡有不同的詮



昇龍拳——對空技的表表者

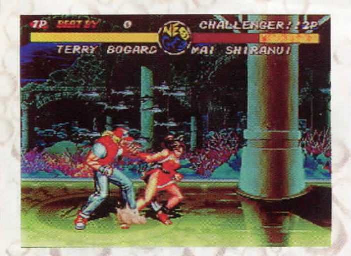




到目前為止，《鐵拳》中NINA的掌握→落逆腦固→裏門鷹羽絞是連攜技中之究極。

釋，一時之間難下定論。不過，籠統來說，連攜技在本質上是很接近連續技的。連攜技和連續技的主要分別在於連續技多利用各種基本技與必殺技的攻擊距離和速度，造成連續的招式，是一種玩者自行組合成的招式；而連攜技多少有預先設定的意味，依著遊戲設計時預設的順序或方式輸入，角色就會一招接一招的追打對手，但要是第一發沒有擊中的話，後面的招式便不能使出，因此，連攜技多不能像連續技那樣屈擋。而因為有很多預設的成分，連攜技的打擊方式有很多是自動移動或採取以基本技取消基本技的方式的。

然而，不知是不是為了要獨樹一幟，《少年街霸》雖然也導入了類似的系統，但卻與其他遊戲的連攜技不同，CAPCOM稱這種技式為「CHAIN COMBO」。





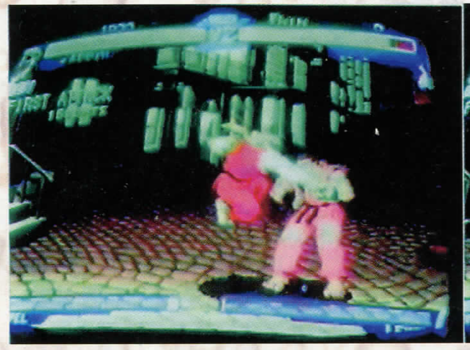


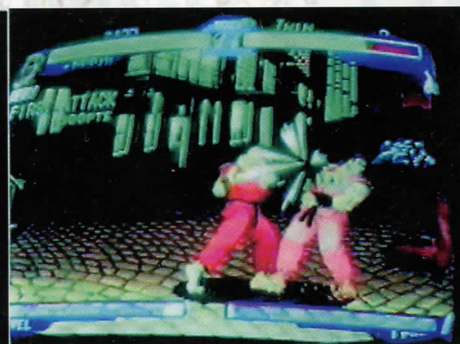


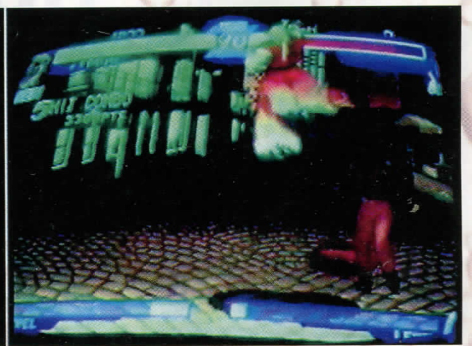
《餓狼傳説》的組合技，「連攜」的意味非常重。

CHAIN COMBO的正體

CHAIN COMBO的出現，始於《魔域戰士2》。它的正體，其實是一種連續技走向連攜技的變化型，但又與連攜技不同。筆者的觀點認為，CHAIN COMBO在《少年街霸》的重要性，不下於新生的SUPER COMBO系統。CHAIN COMBO系統是指在貼身打擊對手時，只要擊中對手，即使是使用普通技，只要使用比前技強系的攻擊，例如，以小P→小K→中P→中K→大P→大K的順序攻擊，就可取消前技的收納動作，這就不用像連續技時要考慮到速度因數，而很容易就能造出七、八HIT以上的連續技（連必殺技）。而且如果加上SUPER COMBO的話，簡直就有一擊即殺的效果。最重要的是CHAIN COMBO的預設性沒有連攜技那般強，只要記住「以大接小」的原則就可以。總的來説，CHAIN COMBO是「有連攜技的優點，無連攜技的弱點」的超強系統。







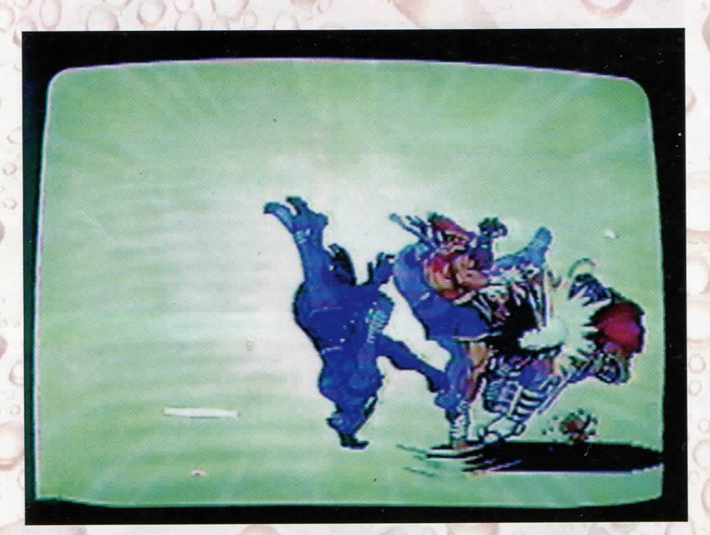
KEN的連續技——空中重拳、站立重拳、CANCEL大昇龍拳

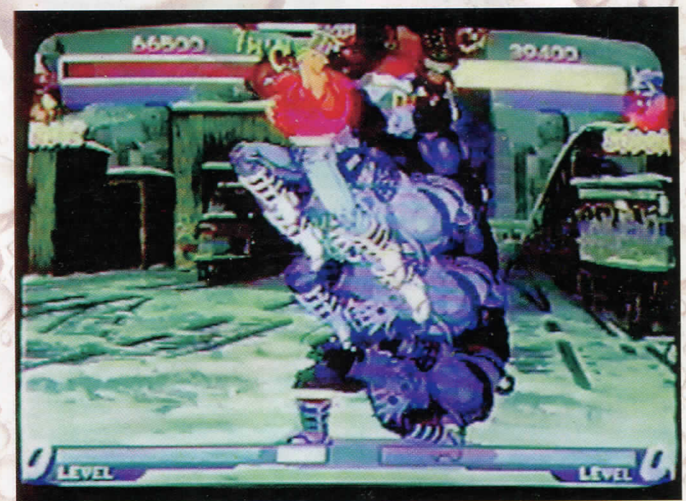


SUPER COMBO的真貌

《街霸X》及其後的遊戲中出現的SUPER COMBO，一直都被用來和超必殺技或是《魔域戰士》的SPECIAL混為一談，我認為這當中存在部分誤解。如果讀者們留意一下，就會發現SUPER COMBO的二大特色——是連射版的必殺技和HIT數非常高。和其他遊戲的超必殺技不同，大多數的超必殺技的起動都較慢，所以事先看穿對手動作非常重要。相反，SUPER COMBO的動作其實多數跟原本已存在的技差不多，所以在對戰時只要有使用必殺技的機會，就能使用SUPER COMBO。換句話說，SUPER COMBO是名符其實地為了COMBO（連續技）而存在的，為的是使連續技的威力超級化。當初有很多人看見別人使用SUPER COMBO來做連續技會認為那是很歹毒的做法，但我相信這才是SUPER COMBO的真正面貌——SUPER COMBO本來就不是單體使用的。

至於有關SUPER COMBO的戰術性，我認為只是在表面層面而已。可供你考慮使用何種級數的SUPER COMBO的因素，就只有你對擊中對手的把握有多少，和目前敵我的形勢兩點。筆者不支持SUPER COMBO具戰術性的原因，是因為戰術是講求的變化和互相制衡，但SUPER COMBO分級制所揭示的卻並不是這樣。SUPER COMBO的分級使用，只反映出玩者在對戰時的處境和態度，強與弱的SUPER COMBO說明玩者的心態是進攻還是防守。對戰時，在大家體力接近全滿時，當然以弱SUPER COMBO那種判定上佔優勢的招式來爭取領先，而且也好把能源儲起來，這是防守的用法。當兩方體力出現距離時，弱方便會一口氣使用較強的SUPER COMBO以求挽回形勢，相反，強的一方一定會保留SUPER COMBO來反制對方的SUPER COMBO，因此對SUPER COMBO的選擇根本不是戰術性，而是戰略層面的，那是相當無可奈何的選擇。老實說，筆者真的不曾見過在兩方實力相當的戰鬥中，有人能在大劣勢中以三次SUPER COMBO成功反敗為勝的，要知道反擊的機會怎會有三次那麼多！





《少年街霸》中的一系列SUPER COMBO







無責任新GAME評壇 指定動作

《少年街霸》

製造商：CAPCOM
機種：街機
遊戲類型：ACT
© CAPCOM 1995

無責任編輯：PU YU神

「咦？《街霸》又新版本？」「甚麼？ZERO？回到少年時……」「唉……又是格鬥GAME新版本，難道CAPCOM不覺得厭嗎？」「連真人版在內，這是第八代了……」話未說完，聽見連續四下入錢聲，清脆玲瓏；看！這就是《街霸》的魅力了，口裡就是千萬個不願意，手中還是把口袋裡的的「散銀」放下……已經是第八代了，原有角色都比前件強，而且還有新的作戰系統，創作性雖不是很強，但足以令各機友從新步署其作戰方式，所以可玩性仍是有的，再加上新人物和隱藏的角色，傳說的SUPER COMBO等，大家都應放下不少銀兩，事實上這也是值得的。

評分：8分



無責任編輯：ARES

數數手指，《街頭霸王》已不知推出了多少個版本，當得悉再推出《少年街霸》後，心中實在出現了大堆問號。就對戰格鬥遊戲來說，《街霸》這麼多版本不怕悶壞了擁躉的嗎？怎麼其去勢還不見老？另外，還有甚麼新意念可加入呢？結果，事實證明要成為一個成功的商人，便首先要懂得包裝商品。在早前的測試中，當扭動搖桿時已能將舊一套理論完全套入，所不同的只是空中防御、反擊技等「人有我有」的技術，的確不大吸引。但近一陣子《街霸》隱藏人物四處亂跑，一會豪鬼、司令再出場，跟著又來一個「阿丹」，早幾分鐘前又聽聞一個像蝙蝠俠般的黃色傢伙，不禁興趣大增，躍躍欲試。所以貨品只要包裝得好便一定有人買，不管你是新貨還是舊貨。



評分：5分

無責任編輯：米奇



對於我這個從《街霸II》開始便得為它做十幾版介紹的編輯來說，現在的《少年街霸》實在是「耳目一新」——畫風像《魔域戰士》、角色千奇百怪、招數似曾相識，這樣的《街霸》真的令我意想不到。為了推出新遊戲而把一個原本相當完整的故事強行加入新章，結果當然是犯駁多多。我最不喜歡那些髮型古怪的新角色，不知為甚麼而出場，造型也失去了原本《街霸》人物所有的那份真實感。

論遊戲模式，我覺得分級的SUPER COMBO雖然不是新橋，但也曾引起過一陣子尋找SUPER COMBO的熱潮。空中擋格、反擊技和即醒指令令遊戲系列更加完美，我覺得這不是人有我有，只是詢眾要求而已。希望日後的《街霸》能以更創新的遊戲系統來領導格鬥遊戲壇，而不是靠一大班隱藏人物吧。

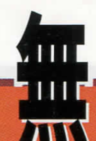
評分：7分



無責任編輯：J.J

街頭霸王……又是街頭霸王，五年來，無論在下何時何日，經過任何一間遊戲機中心，總會見到這部機的其中一個版本，上次推出過了《TURBO X》版後，想不到今次竟然反過來出少年版，但總算是擺脫了《街霸II》的宿命。在系統上，這一集給在下的感覺是「將《交叉MAN》嘅公仔換街霸啲頭算數」，最初還以為不同等級的超必有不同指令，原來只是按多一、兩個掣便可。可能是近來流行玩隱藏人物，聽說這遊戲的隱藏人物達四人以上，其中在下最「欣賞」那位愛滾的少年DAN，看見他的爆機畫面，實在很爆笑。大概半年內這遊戲又會推出一個一開始便能選用全部隱藏人物的版本了吧？不知到時的名字會否是叫做《少年街霸'》呢……？

評分：5分




責任新GAME評壇 自選動作

《CYBER CYCLE》

製造商 : NAMCO
機種 : 街機
遊戲性質 : RAC

無責任編輯：J.J

近來遊戲機中心出現了《COOL RIDERS》及《CYBER CYCLE》這兩部以電單車為題材的街機，令在下明白到同樣是以舊作系統改良的遊戲，出來的效果亦可以很極端（試比較《OUTRUNNERS》「進化」成《COOL RIDERS》及《RIDGE RACER》演變成《CYBER CYCLE》之分別）。以《CYBER CYCLE》來說，那種近未來的氣氛很不錯，車的控制亦算難易度適中，倒是賽道略少了些，至於價錢方面，每局八元的話就真是太貴了，幸好現在找到了一些五元一局的店子，玩起來才不致太肉痛。



評分：7分

《WORLD HEROES PERFECT》

製造商 : ADK
機種 : NEO • GEO
遊戲性質 : ACT

無責任編輯：ARES

先陣子因要整理這遊戲的攻略，所以對其操作及背景的資料也需熟讀一番，加上要對試版進行測試，故對此遊戲也算略有研究（不過也頗勁！）。以系統來說，這可是《WORLD HEROES》的大革新，但是正如《少年街霸》一樣，基本上已是「指定動作」，沒啥新意。不過話分兩頭，「一味夠癲」便是其嚎頭，單是RASPUTIN的究極奧義「秘密之花園」已叫人毛骨聳然、拍案叫絕！至於背景方面，以畫面來說也算不俗，而且在「孫悟空挑戰」這方面的安排也頗有心思，雖以他的戰鬥力來說並不算太突出，意念也大多來自「侍魂」的黑子，欠缺新意，但也不失令玩家有所驚喜。



評分：6分

《VIRTUA FIGHTER REMIX》

製造商：SEGA ENTERPRISES
機種：SATURN
價格：3400日圓
遊戲性質：ACT
容量：CD-ROM

無責任編輯：米奇

去年十一、二月，當一大堆次世代機種推出的時候，我決定了買PS，當時下這決定的原因是比較過《VR FIGHTER》和《鬥神傳》，見《鬥》做了TEXTURE MAPPING之後效果實在比《VF》吸引得多，起碼不會有恐怖的人物出現。我當時就想，主機本身有TEXTURE MAPPING功能，怎麼這個遊戲竟然沒有用這功能來強化的？這分明是自殺行為。這句話雖然是誇張了點，但事實上不少遊戲玩家也以米奇的理由而揀了PS。

終於，SEGA在紀念售出一百萬台SS後推出了經TEXTURE MAPPING強化，並使用新OS編寫的《REMIX》版，而米奇亦趁SS售價稍為回落的機會，購入了SS的紀念套裝，算起來頗伐算。

經過強化的《REMIX》肯定比原版優勝，起碼盡用了兩粒SH-2，令角色穿透的現象大為減少，但其他方面就沒有多少加強。假如你還未買SS的話，這遊戲和SS主機的套裝值得推薦。



評分：8分

《新忍傳》

製造商 : SEGA ENTERPRISES
機種 : SATURN
價格 : 5800日圓
遊戲性質 : ACT
容量 : CD-ROM

無責任編輯：PU YU神

筆者覺得MD版的《SUPER忍》系列很成功，尤其是「打爆機」的那一刻，簡直令人有一份自豪感。好了，如今終於在SATURN上推出新版本。畫面上由於利用了真人來拍攝，在動作上有點怪怪的，幸好由於角色不太大的關係，所以還算過得去；而背景方面，則比上兩集都要好（IT MUST BE!），非常像真，但機關就比上兩集普通，很容易便可以過關。不知怎的，這集開始時的難易度很低，可能是上兩集被人投訴得多吧？不過，這也可以吸納更多新玩家。事實上，筆者覺這GAME雖然是一隻好GAME，但卻比不上上兩集；不過今集的最後STAGE卻非常難玩，各位可要小心。如果是《SUPER忍》的FANS，不妨照買可也。



評分：7分



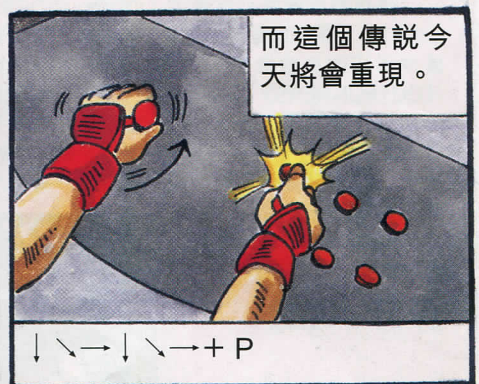


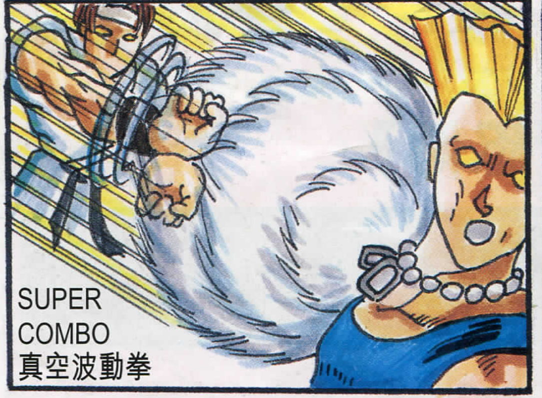
機壇中有一個傳說，說機壇中有一個神一般的格鬥遊戲專家。

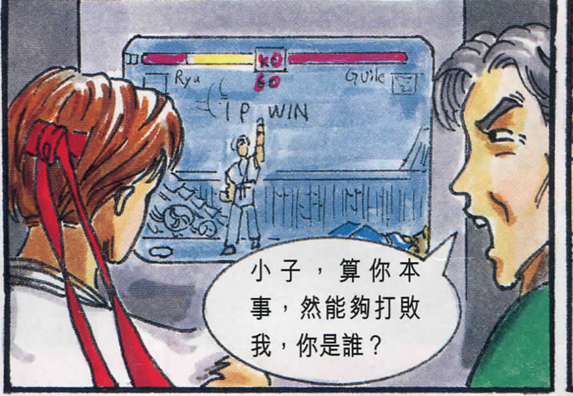


他無戰不勝，但來去無蹤，每次都以所控制的角色造型出現。

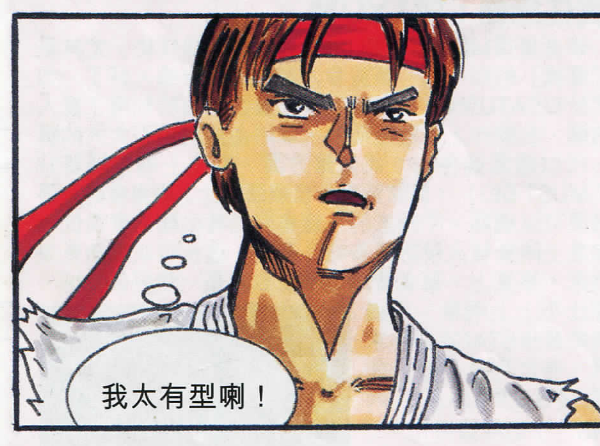








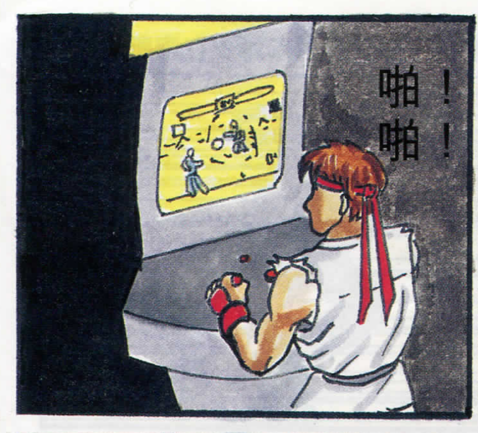




格鬥王

～餓狼之章～

ILLUSTRATED BY ： XICO YUEN
STORY BY ： FUKUDA


啪！
啪！


昇龍拳


我終於打敗了你，師叔。

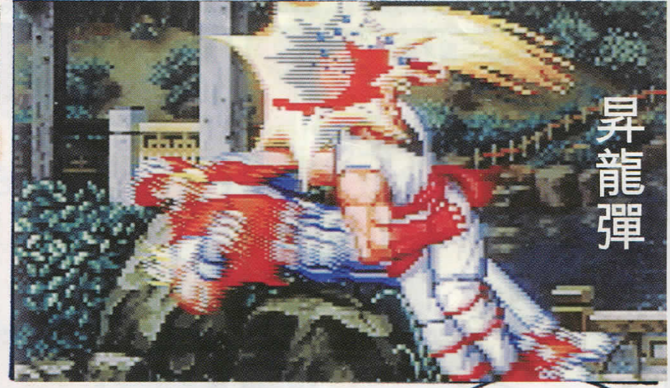

你看，怎麼那邊那麼多人的？
你不知道嗎？一定又是「餓狼之霸」向人挑戰了。

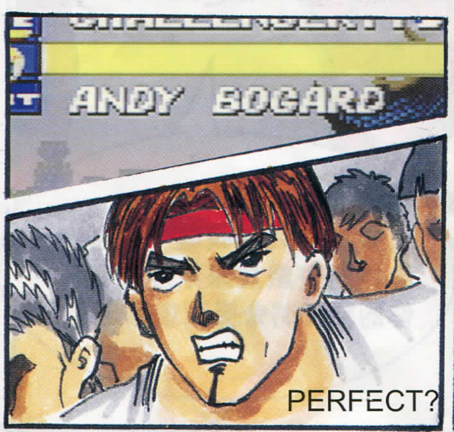

餓狼之霸？


讓我看他有甚麼本事。


唔該。

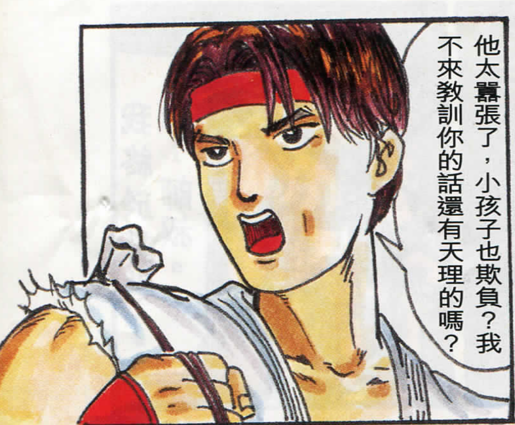

唔？


昇龍彈


ANDY BOGARD
PERFECT?


小子，知道甚麼叫利害沒有？
跟我打？你未夠資格。

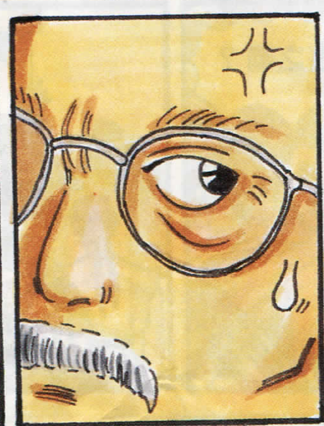

回家多喝兩年奶吧。

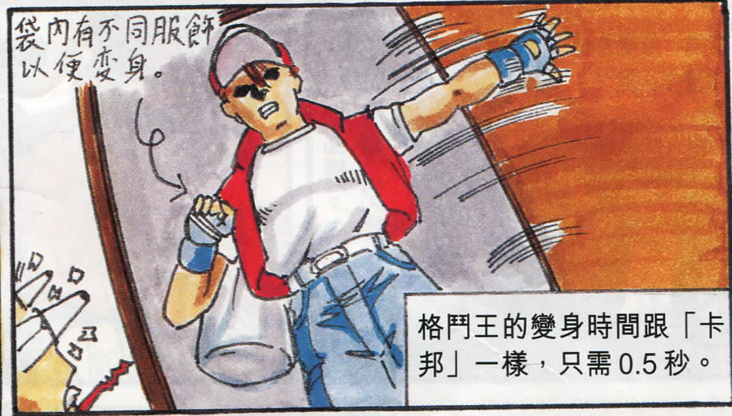

他太囂張了，小孩子也欺負？我不來教訓你的話還有天理的嗎？

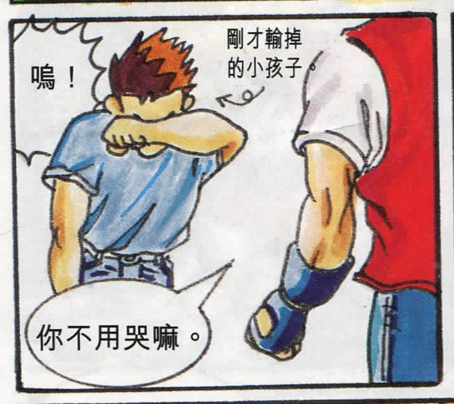

睇場阿伯
W.C.
報紙乙份。


格鬥王每次出擊前都要在廁所變身。

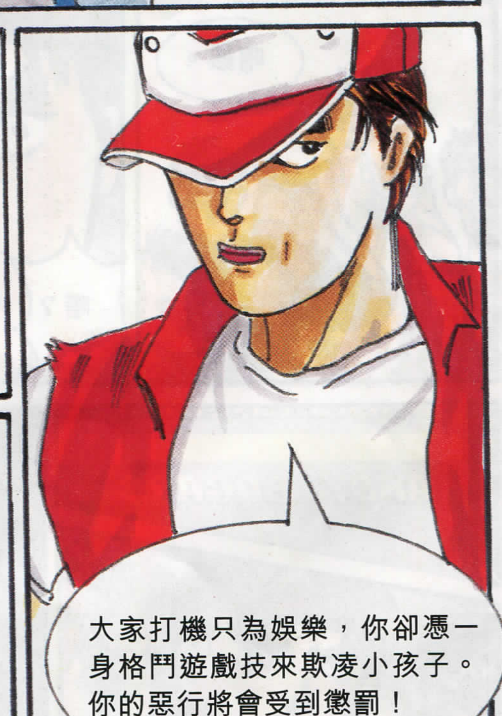

……

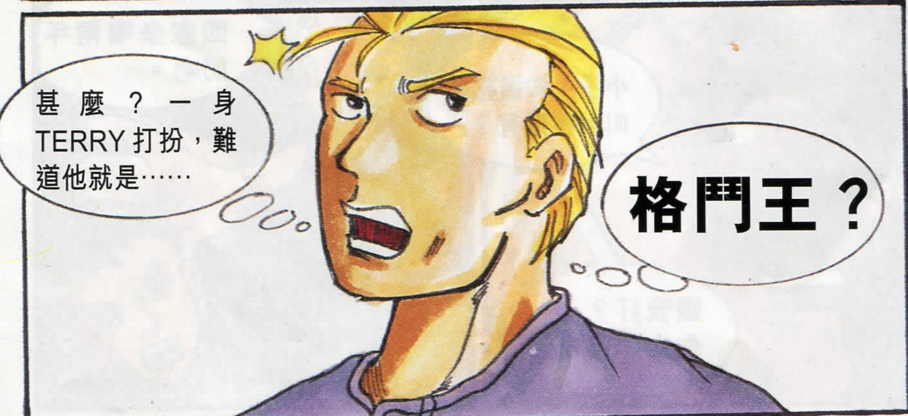



袋內有不同服飾以便变身。
格鬥王的變身時間跟「卡邦」一樣，只需0.5秒。


嗚！
剛才輸掉的小孩子。
你不用哭嘛。


這個人是誰？


大家打機只為娛樂，你卻憑一身格鬥遊戲技來欺凌小孩子。你的惡行將會受到懲罰！


甚麼？一身TERRY打扮，難道他就是……
格鬥王？

發威喇

……

唔？

你要贏呀。

餓狼之霸未必贏。

那傢伙看來好利害。

ROUND 1

GO!

餓狼之霸不敢怠慢，一開始便搶攻。

昇龍拳！

斬影拳！

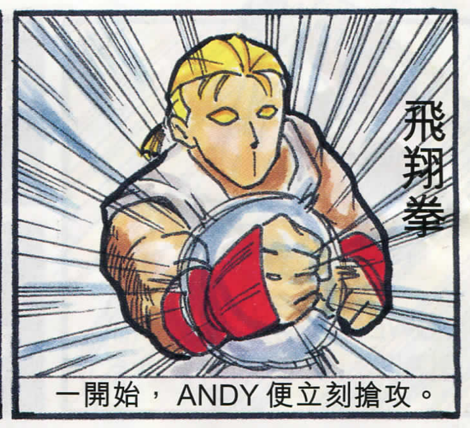
飛翔拳！

啪！啪！啪！




啪！啪！啪！
WON
出手吧！
你不懂打機的嗎？
以為有甚麼本事，原來只是個笨蛋。
哼！
對不起，我習慣了讓ROUND 1的。
ROUND 2 GO!
不知是餓狼之霸存心讓ROUND，還是格鬥王真的利害，格鬥王輕取ROUND 2。
《餓狼傳說》的特點是多重戰線，誰能充分利用戰線便可說打開了勝利之門……
格鬥王趁轉場時間，運起口訣。


ROUND 3
1P BEAT BY 0
TIME 90 COUNT
CHALLENGER!!2P
TERRY BOGARD
ANDY BOGARD
WON
WON
GO!
ROUND 3

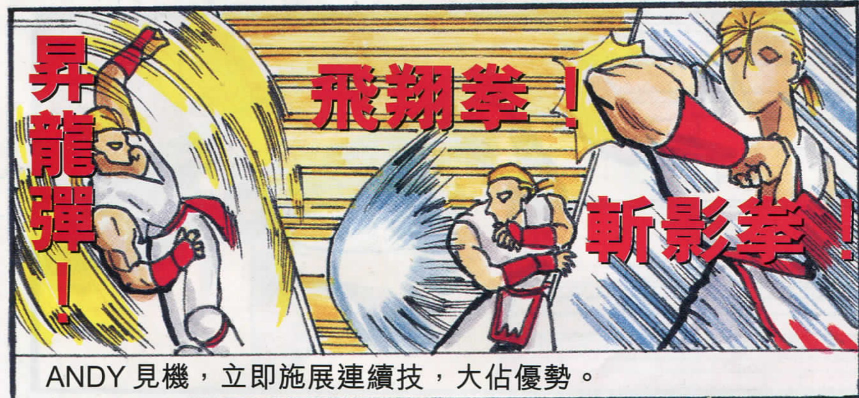

飛翔拳
一開始，ANDY 便立刻搶攻。


TERRY 走線避其鋒，


再走線攻擊。

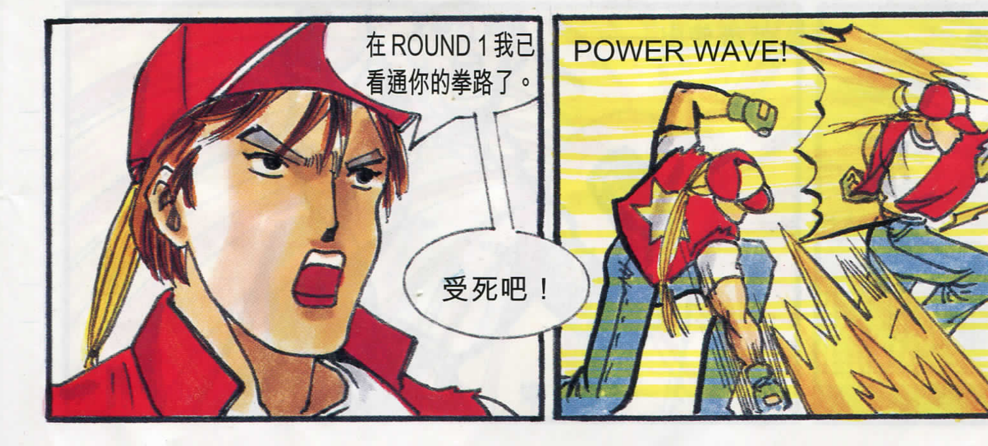

他想利用戰線，一定要迫他留在中線對決。

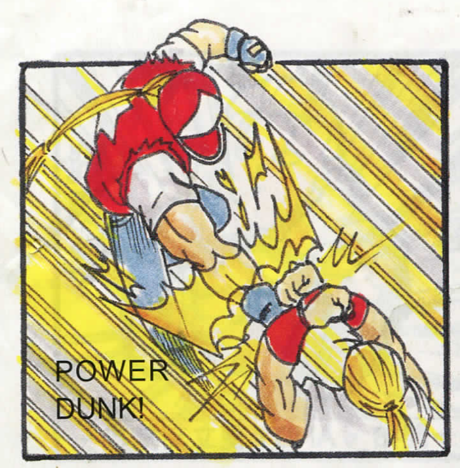

經過一段時間，TERRY 突然露出破綻。


昇龍彈！
飛翔拳！
斬影拳！
ANDY 見機，立即施展連續技，大佔優勢。

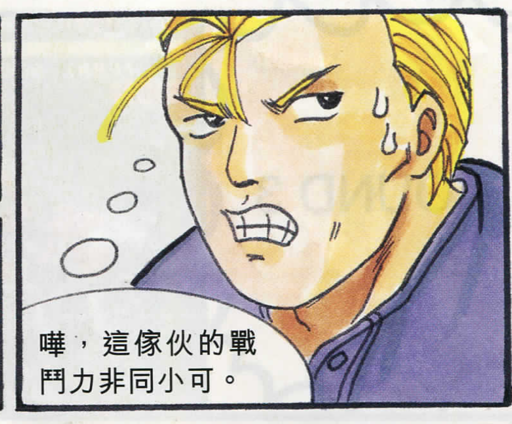

突然！
↘閃避

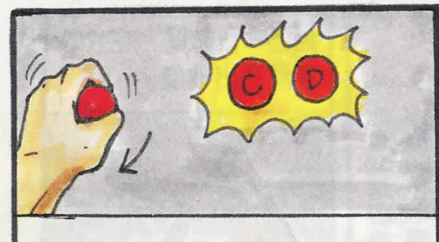

甚麼？

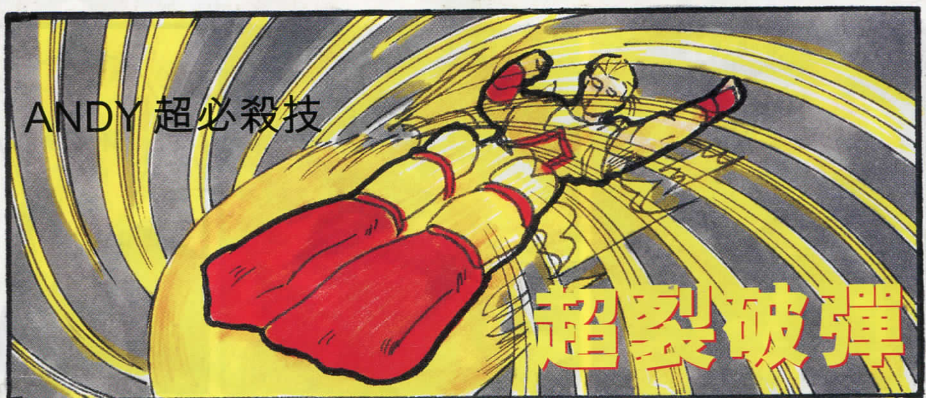

在 ROUND 1 我已看通你的拳路了。
受死吧！
POWER WAVE!
POWER DUNK!

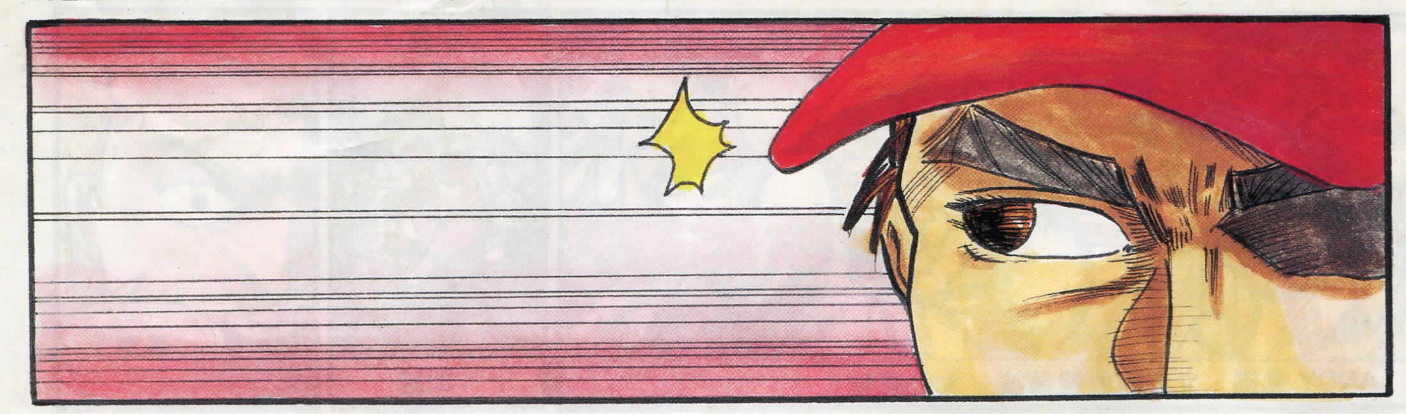

POWER DUNK!

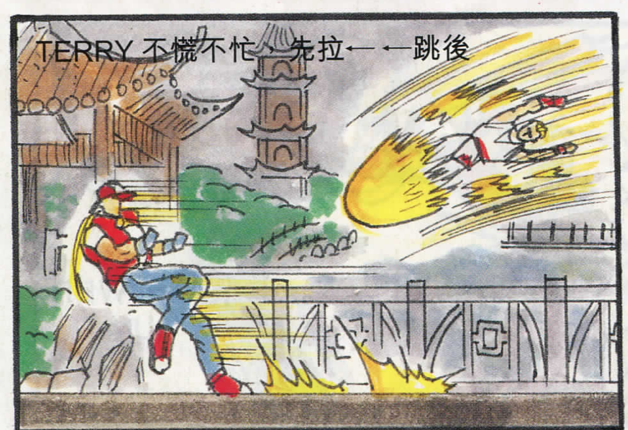

1P BEAT BY 0
TERRY BOGARD
WON
CHALLENGER!!2P
ANDY BOGARD
WON

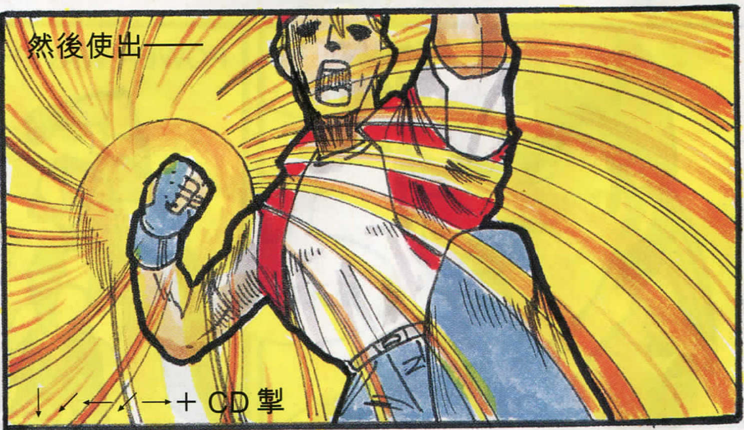

嘩，這傢伙的戰鬥力非同小可。

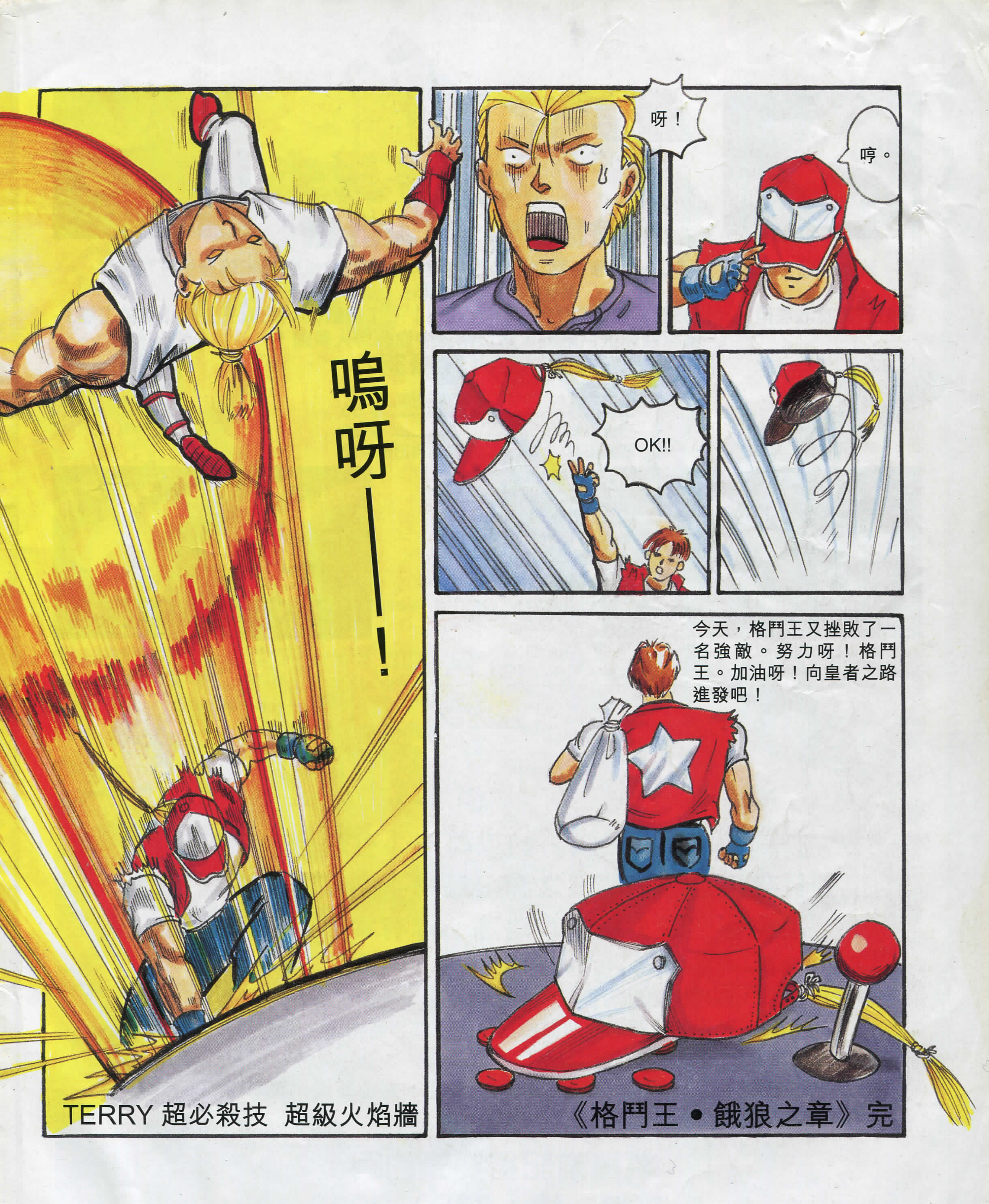

C D
好個餓狼之霸，竟然能在這個危急之際拉↓儲氣，再拉↙←按C＋D使出——

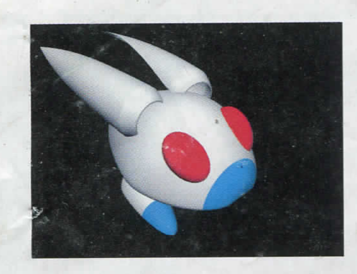

ANDY 超必殺技
超裂破彈



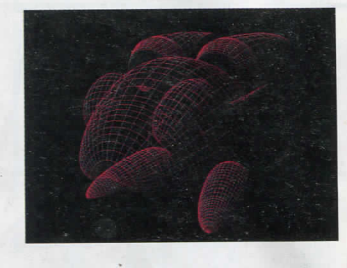

TERRY 不慌不忙，先拉←←跳後


然後使出——
↓↙←↙→＋CD 掣


嗚呀——！
TERRY 超必殺技 超級火焰牆
呀！
哼。
OK!!
今天，格鬥王又挫敗了一名強敵。努力呀！格鬥王。加油呀！向皇者之路進發吧！
《格鬥王‧餓狼之章》完



重賞之下 必有勇夫



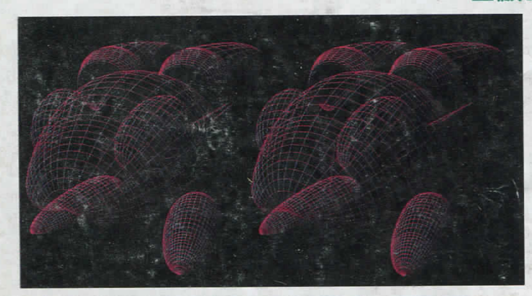
《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

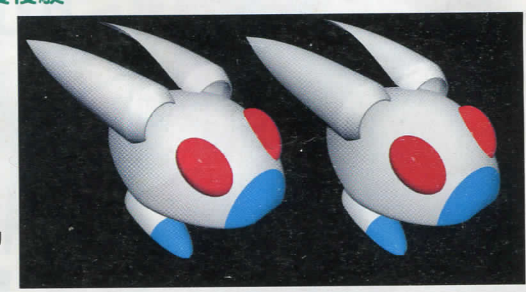
GAME料分級制

一級猛料 $100
二級勁料 .... $ 50
三級好料 .... $ 30
四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2393 9090
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！

歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223


NEO GEO
The Future Is Now
SNK
The Art of Game
Fighters 95
TM
サ・キング・オフ・ファイターズの95、誕生!
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
本海報由COMPUTER PLAZA CO.提供

最高性能遊戲機隆重登場

全新世嘉32BIT機王SATURN
全新立體遊戲同時發行



＊另有大量 Sony Playstation 主機及配件批發歡迎電話查詢。

香港區批發部: FREETRONIC LTD. 富利電子有限公司
九龍深水埗福華街146-152號黃金商場地下36號舖　TEL: 2728 0316　2728 3107　FAX: 2755 7428
Shop 36, G/F., Golden Shopping Arcode, 146-152 Fu Wah Stree, Sham Shui Po, Kowloonm, Hong Kong